UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL - UFMS
FACULDADE DE ARTES, LETRAS E COMUNICAÇÃO - FAALC
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS DE LINGUAGENS - PPGEL

ISABELLA PEREIRA MARUCCI

O HOMEM QUE RI: UM ESTUDO SOBRE AS REPRESENTAÇÕES DO CORINGA

CAMPO GRANDE – MS

NOVEMBRO - 2023

ISABELLA PEREIRA MARUCCI

O HOMEM QUE RI: UM ESTUDO SOBRE AS REPRESENTAÇÕES DO CORINGA

Tese de Doutorado apresentada para obtenção do título de Doutora ao Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens, da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, sob orientação do Prof. Dr. Ramiro Giroldo.
Área de concentração: Literatura, Estudos Comparados e Interartes.

CAMPO GRANDE – MS

NOVEMBRO - 2023

ISABELLA PEREIRA MARUCCI

O HOMEM QUE RI: UM ESTUDO SOBRE AS REPRESENTAÇÕES DO CORINGA

Tese apresentada como exigência para obtenção do título de Doutora em Estudos de Linguagens pelo Programa de Pós-Graduação da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, campus de Campo Grande, aprovada pela seguinte banca examinadora:

_____
Prof. Dr. Ramiro Giroldo (Orientador/Presidente)
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul – UFMS

_____
Profa. Dra. Rosana Cristina Zanelatto Santos (Membro Titular)
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul – UFMS

_____
Prof. Dr. Wellington Furtado Ramos (Membro Titular)
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul – UFMS

_____
Prof. Dr. Paulo Custódio de Oliveira (Membro Titular)
Universidade Federal da Grande Dourados - UFGD

_____
Prof. Dr. Gregório Foganholi Dantas (Membro Titular)
Universidade Federal da Grande Dourados - UFGD

Campo Grande, MS, novembro de 2023

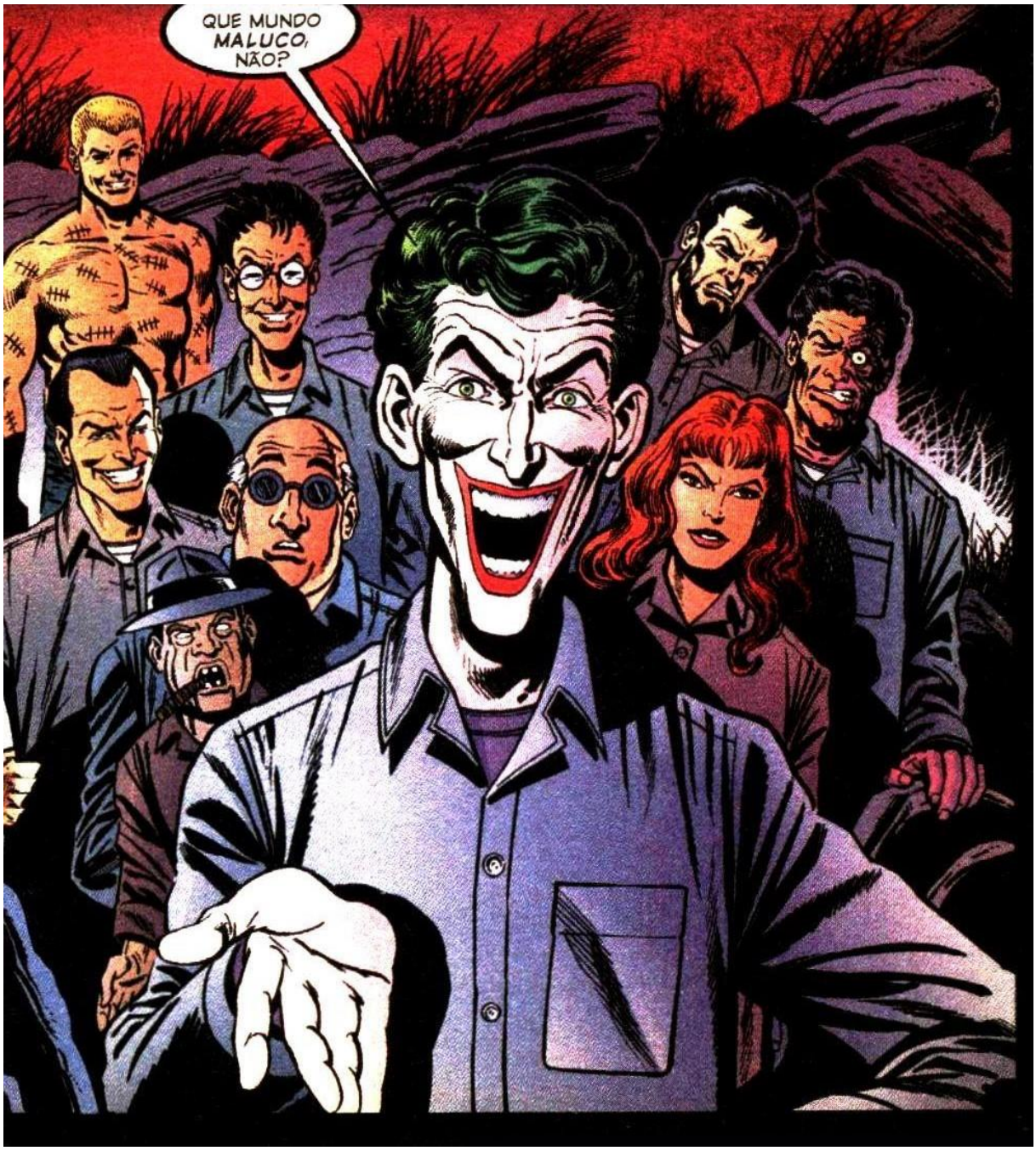
—O presente trabalho foi realizado com apoio da Fundação de Apoio ao Desenvolvimento do Ensino, Ciência e Tecnologia do Estado de Mato Grosso do Sul – FUNDECT - Nº Processo: 71/700.113/2020

AGRADECIMENTOS

Agradeço à Deus por ter me ajudado até aqui. Ao PPGEL e todos os funcionários. Ao Prof. Dr. Ramiro Giroldo pela excelente orientação em todos esses anos, desde o Mestrado, por ter confiado e acreditado neste trabalho, por ser compreensivo e paciente, pela satisfação e orgulho de o ter como meu orientador nessa jornada. À Profa. Dra. Rosana Cristina Zanelatto Santos por todo apoio e confiança, por ter me acolhido no período de estágio, por todo suporte e companhia. Ao Prof. Dr. Wellington Furtado Ramos por ter acompanhado minhas pesquisas desde o Mestrado até este momento também, por toda a ajuda e contribuição para meu desenvolvimento, de forma essencial. Ao Prof. Dr. Paulo Custódio de Oliveira e ao Prof. Dr. Gregório Foganholi Dantas, por terem aceitado o convite de participarem em minha Defesa de Tese, não poderia estar mais honrada e privilegiada em ter professores tão competentes para fazerem parte deste momento. Á Fundect, pelo financiamento desta pesquisa durante três anos, a qual foi extremamente relevante para a concretização do trabalho. Aos demais professores do PPGEL, por propiciarem o aprendizado e enriquecimento por meio de seus trabalhos. Ao Eduardo, meu esposo, por estar do meu lado desde o começo de tudo, me apoiando nos momentos mais difíceis, não me deixando desistir. À Camilla, grande amiga, pelos conselhos e pela disposição para ajudar no que foi preciso. À minha família, pelo encorajamento fundamental no processo e aos meus pais por serem sempre presentes, por todo suporte e força. Nada disso seria possível sem cada um de vocês, muito obrigada!

A vida é muito importante para ser levada a sério.

Oscar Wilde


QUE MUNDO MALUCO, NÃO?

RESUMO

A proposta deste trabalho é analisar a construção do arqui-inimigo de Batman, o Coringa, ao longo das décadas que sucedem à sua primeira aparição até os dias atuais. O objetivo se concentra em perceber os elementos que compõem e formam o personagem, que demonstra complexidade na delimitação de sua personalidade, como, por exemplo, devido à falta de uma origem definida. Além, suas relações com a violência e a insanidade também serão discutidas. Criado como algo passageiro em 1940, tendo como uma de suas referências a aparência de Conrad Veidt em *o homem que ri*, Coringa permanece vivo na cultura pop e passeia por diferentes narrativas, desde as HQs, como os filmes, séries e vídeo games. Sua presença desencadeia reflexões em torno da sociedade e dos valores, os quais o vilão procura desconstruir, até mesmo questionando o viés heroico de Batman. Suas inúmeras representações, embora diferentes entre si, nos permitem reconhecer o príncipe palhaço do crime pela manutenção dos elementos que o configuram como tal. A análise é fundamentada pelos estudos acerca da linguagem das histórias em quadrinhos, do audiovisual e da violência e representação, a partir de autores como Scott McCloud, Will Eisner, Jennifer Van Sijll, Ismael Xavier, Freud, Umberto Eco, Grant Morrison, entre outros.

PALAVRAS-CHAVE: Coringa; Batman; HQs; violência.

ABSTRACT

The purpose of this work is to analyze the construction of Batman's archenemy, the Joker, over the decades that follow his first appearance to the present day. The objective focuses on perceiving the elements that compose and form the character, who demonstrates complexity in the delimitation of his personality, such as, for example, due to the lack of a defined origin. In addition, its relationships with violence and insanity will also be discussed. Created as something fleeting in 1940, having Conrad Veidt's apparency in *the man who laughs* as one of its references, Joker remains alive in pop culture and walks through different narratives, from comics, to movies, series and video games. His presence triggers reflections around society and values, which the villain seeks to deconstruct, even questioning Batman's heroic bias. His numerous representations, although different from each other, allow us to recognize the clown prince of crime by maintaining the elements that configure him as such. The analysis is based on studies about the language of comics, audiovisual and violence and representation, based on authors such as Scott McCloud, Will Eisner, Jennifer Van Sijll, Ismael Xavier, Freud, Umberto Eco, Grant Morrison, among others.

KEYWORDS: Joker; Batman; Comics; violence.

RESUMEN

El propósito de este trabajo es analizar la construcción del archienemigo de Batman, el Joker, a lo largo de las décadas que siguen a su primera aparición hasta la actualidad. El objetivo se centra en percibir los elementos que componen y forman al personaje, quien demuestra complejidad en la delimitación de su personalidad, como, por ejemplo, por la falta de un origen definido. Además, también se discutirán sus relaciones con la violencia y la locura. Creado como algo fugaz en 1940, teniendo como uno de sus referentes la aparición de Conrad Veidt en El hombre que ríe, Joker sigue vivo en la cultura pop y transita por diferentes narrativas, desde cómics hasta películas, series y videojuegos. Su presencia desencadena reflexiones en torno a la sociedad y los valores, que el villano busca deconstruir, cuestionando incluso el sesgo heroico de Batman. Sus numerosas representaciones, aunque diferentes entre sí, permiten reconocer al príncipe payaso del crimen manteniendo los elementos que lo configuran como tal. El análisis parte de estudios sobre el lenguaje del cómic, el audiovisual y la violencia y la representación, a partir de autores como Scott McCloud, Will Eisner, Jennifer Van Sijll, Ismael Xavier, Freud, Umberto Eco, Grant Morrison, entre otros.

PALABRAS CLABE: Joker; Batman; cómics; violencia.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO – Coringa, o homem que ri.....20

CAPÍTULO I – A criação do príncipe palhaço do crime: *Joker Begins*.....24

1.1 - *O homem que ri*: De Gwynplaine a Coringa.....25

1.2 – História em quadrinhos: A arte sequencial e as eras dos Super-heróis.....59

1.3 - Batman nº1 (1940).....73

1.4 - Expansão Midiática – Os vários Coringas.....91

CAPÍTULO II – As várias faces do Coringa.....99

2.1 – *Comics Code Authority*.....100

2.2 – O Coringa de Cesar Romero em *Batman*, a série televisiva de 1966.....115

2.3 – O Sorriso do Coringa.....136

2.4 – As cores e a mensagem da violência na aparência do Coringa.....149

2.5 – Simbologia do nome Coringa e seus arquétipos.....165

2.6 - A configuração da identidade do Coringa na ausência de uma origem.....181

CAPÍTULO III – Coringa e a sociedade.....195

3.1 Coringa e Batman: violência e desconstruções……..196

3.2 *Umheilich* e a função coringa…….242

CONSIDERAÇÕES FINAIS……...255

REFERÊNCIAS…….....258

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Coringa e sua inspiração física.....25

Figura 2 - Arthur Fleck e sua risada compulsiva.....31

Figura 3 - Pôster do filme O Homem que ri e semelhança Arthur Fleck/Gwynplaine.....33

Figura 4 - Pôster 2 do filme O homem que ri.....35

Figura 5 - Comparação entre Gwynplaine e primeira aparição do Coringa na HQ 1 do Batman 36

Figura 6 - *Quadro O grito, de Edvard Munch*.....38

Figura 7 - Atmosfera escura do filme JOKER.....40

Figura 8 - Pôster e frames do filme *O gabinete do Dr. Caligari*.....41

Figura 9 - Frames do filme *Nosferatu*.....41

Figura 10 - Dea iluminada pela janela.....42

Figura 11 - Lorde Clancharlie condenado.....43

Figura 12 – Rei e seu *Jester*.....45

Figura 13 – Dea vestida de branco.....46

Figura 14 - Gwynplaine escondendo o sorriso.....47

Figura 15 – Gwynplaine fechando o espelho.....47

Figura 16 – Arthur Fleck se olhando no espelho.....48

Figura 17 – Emoções de Gwynplaine.....49

Figura 18 – Gwynplaine mergulhado nas sombras.....50

Figura 19 – Gwynplaine não pode tirar sua maquiagem.....51

Figura 20 – Desesperança no olhar de Gwynplaine.....51

Figura 21 – Gwynplaine, o homem que ri.....54

Figura 22 – Gwynplaine sendo perseguido.....56

Figura 23 – Felicidade de Gwynplaine.....57

Figura 24 – Cena final do filme.....58

Figura 25 – Discurso direto e indireto nas HQs do Coringa.....60

Figura 26 – Funcionamento do raciocínio conclusivo na leitura de HQs.....64

Figura 27 – Diferentes contornos de balões de fala para expressar emoções.....65

Figura 28 – Diferentes fontes e balões para expressar personalidade dos personagens.....66

Figura 29 – Narrador nas HQs.....67

Figura 30 – *The Yellow Kid*.....68

Figura 31 – Primeira aparição do Superman.....70

Figura 32 – Primeira capa de Batman……73

Figura 33 – Assassinato dos pais de Bruce.....74

Figura 34 – Comparação entre Batman e Zorro.....75

Figura 35 – Morte dos pais de Bruce no filme *Batman Begins*.....76

Figura 36 – Morte dos pais de Bruce na série *Gotham*.....77

Figura 37 – Morte dos pais de Bruce no filme *Joker*.....77

Figura 38 – Surgimento do Batman.....78

Figura 39 – Momento em que Bruce revela se chamar de Batman.....80

Figura 40 – Contraste entre Batman e Coringa.....81

Figura 41 – Primeira aparição do Coringa.....82

Figura 42 – A marca do Coringa.....83

Figura 43 – Processo de pensamento do Coringa.....84

Figura 44 – Disfarces do Coringa – comparação entre a HQn°1 (1940, p.13) e o Coringa de Heath Ledger.....86

Figura 45 – Paleta de cores de Batman e Coringa.....87

Figura 46 – Batman reconhece a inteligência do Coringa.....87

Figura 47 – Luta entre Batman e Coringa.....88

Figura 48 – Coringa acerta a si mesmo com um golpe fatal.....89

Figura 49 – Coringa ri da possibilidade de sua própria morte.....90

Figura 50 – Coringa rindo durante sua queda.....90

Figura 51 – Comparação entre as diversas representações do Coringa.....93

Figura 52 – Selo de aprovação *Comics Code Authority*.....100

Figura 53 – Aparência do Coringa na HQ Batman n°136.....102

Figura 54 – O cômico combate final de Batman e Coringa.....103

Figura 55 – Capa do compilados de histórias *The Joker*.....104

Figura 56 – Decoração temática do Joker e uso de armas na censura.....105

Figura 57 – "Pegadinha" do Coringa e assassinato suavizados.....106

Figura 58 – Apelo ao conhecimento prévio do leitor e partitura do Coringa.....109

Figura 59 – Insanidade e inteligência de Coringa.....110

Figura 60 – Obsessão cômica de Coringa pelo Batman.....111

Figura 61 – A violência ainda presente de forma crítica.....112

Figura 62 – Narcisismo e foco no sorriso do Coringa ao enaltecer a si mesmo.....113

Figura 63 – Crítica às autoridades no combate ao crime.....114

Figura 64 – Coringa se aproveita da visão de louco que lhe é imputada.....114

Figura 65 – Comparação do Coringa de Cesar Romero e o Coringa encontrado nas HQs da mesma época.....116

Figura 66 – Frank Sinatra em *The Joker Is Wild* (1957) 117

Figura 67 – Primeira cena do Coringa interpretado por Cesar Romero.....118

Figura 68 – Coringa engana policiais a acreditarem em sua inocência.....119

Figura 69 – Coringa foge da prisão voando com um balão.....119

Figura 70 – Telefone do Batman (BATMAN,1966) e Telefone das Meninas Super Poderosas……120

Figura 71 – Códigos de bom comportamento do Robin.....121

Figura 72 – Onomatopeias utilizadas em cenas de luta na série.....122

Figura 73 – Abertura da série *Batman e Robin*.....123

Figura 74 – Destaque de Coringa em meio a seus capangas.....124

Figura 75 – Bigode de Cesar Romero por trás da maquiagem de Coringa.....124

Figura 76 – Exemplos da arte *Kitsch*.....126

Figura 77 – Estética Kitsch na série televisiva *Batman e Robin*.....126

Figura 78 – Batman e Coringa duelando no Surf.....127

Figura 79 – Estética *Camp*.....128

Figura 80 – Coringa utiliza do dispositivo midiático para alcançar a população e intimidar Batman.....130

Figura 81 – Coringa como o Palhaço Pagliacci.....131

Figura 82 – Slide da apresentação de Batman para os alunos, conscientizando-os do mal do Coringa.....133

Figura 83 – Coringa fugindo da escola para não ser preso por Vadiagem.....134

Figura 84 – Coringa rindo diante do aviso "*No loafing*" 135

Figura 85 – Risada do Coringa nas HQs.....138

Figura 86 – A marca do Coringa.....139

Figura 87 – Doença de Arthur Fleck que o faz rir sem querer.....140

Figura 88 – Oposição de emoções em Joker.....141

Figura 89 — Paralelo entre a lágrima escorrendo da maquiagem dos olhos de Arthur Fleck e Coringa.....141

Figura 90 – Palhaço Pagliacci em Batman (1966) 144

Figura 91 — Palhaço Pagliacci em Batman – O Cavaleiro das Trevas (2008).....144

Figura 92 – Palhaço Pagliacci em *Joker*.....145

Figura 93 – Coringa por trás do Pagliacci em três representações cinematográficas.....145

Figura 94 – Capa da HQ *Guerra de Piadas e Charadas* (2018).....147

Figura 95 – Coringa procurando seu riso.....148

Figura 96 – Um panorama geral exemplificando a gama de cores vistas no Coringa.....149

Figura 97 – Círculo Cromático.....150

Figura 98 – Cores tríades presentes no Coringa.....150

Figura 99 – O verde amarelado do Coringa de Cesar Romero.....152

Figura 100 – O verde neon do Coringa de Jared Leto.....153

Figura 101 – Cor dos cabelos nas HQs.....154

Figura 102 – Associação do verde com vilões.....154

Figura 103 – O verde apagado do cabelo do Coringa de Heath Ledger.....155

Figura 104 - A dualidade contrastante entre o verde e o roxo.....156

Figura 105 – A paleta violeta.....157

Figura 106 – O roxo no Coringa de 1940.....158

Figura 107 – O magenta no Coringa de 1966.....158

Figura 108 – O violeta escuro do Coringa de 1989.....159

Figura 109 – O violeta nas animações *Batman: A série animada* (1992) e *Liga da Justiça* (2001).....159

Figura 110 – As roupas do Coringa de Heath Ledger em 2008.....160

Figura 111 – A aparência do Coringa de Jared Leto em *Esquadrão Suicida* (2016).....161

Figura 112 – Forma como Arlequina vê o mundo (com flores e seres mágicos) em e *O Esquadrão Suicida* (2021) 162

Figura 113 – Coringa interpretado por Jared Leto em *Liga da Justiça de Zack Snyder* (2021).....163

Figura 114 – O terno branco do Coringa na HQ *O cavaleiro das trevas* (1986).....163

Figura 115 – Roupa do Coringa de Joaquin Phoenix em *Joker* (2019) 164

Figura 116 – Contraste entre Arthur Fleck e Coringa.....165

Figura 117 – Carta Curinga.....166

Figura 118 – Capa da HQ *Coringa* (1976) que apresenta relação com a carta de baralho.....168

Figura 119 – A supremacia da carta coringa.....169

Figura 120 – Lex Luthor tentando lembrar de sua fusão mental com o Coringa.....171

Figura 121 – O Batman que ri.....172

Figura 122 – Super sanidade explicada em *Asilo Arkham* (1989) 173

Figura 123 – Referência à *Alice no País das Maravilhas*.....174

Figura 124 – A falta de personalidade do Coringa como explicação para sua natureza inconstante.....176

Figura 125 – Primeira aparição da Arlequina em *Batman: A série animada* (1992).....177

Figura 126 – Arlequina de Margot Robbie (ESQUADRÃO SUICIDA, 2016) e Arlequina de *Harley Queen* (2020) 178

Figura 127 – Quennie, possível versão embrionária de Arlequina.....179

Figura 128 – Roupas de Quennie combinando com as de Coringa na paleta de cores.....179

Figura 129 – Momento *Why so serious?*.....183

Figura 130 – Momento circular da câmera para aumentar a tensão e suspense.....184

Figura 131 – História de origem contada na HQ *Coringa*.....185

Figura 132 – Jack Napier em *Batman* (1989) 188

Figura 133 – Transformação de Jack Napier em Coringa.....188

Figura 134 – Jack Napier foi o responsável pela morte dos pais de Bruce Wayne.....189

Figura 135 – Origem do Coringa em *A Piada Mortal* (1988) 190

Figura 136 – Jerome e Jeremiah.....190

Figura 137 - Contagem regressiva no filme *Joker*.....194

Figura 138 - Gotham City no filme *Batman* (1989), de Tim Burton……198

Figura 139 - Mapa de Gotham apresentado na HQ *Terra de ninguém*…….200

Figura 140 - Batman teme não conseguir parar o Batman que ri…….202

Figura 141 - Possíveis seguidores do Coringa no filme *The* Batman……..203

Figura 142 - Coringa se misturando na multidão que o apoia…….204

Figura 143 - Coringa se sacrifica para que Batman se torne o Batman que ri……...205

Figura 144 - Criminosos temem a presença do Batman nas sombras…….210

Figura 145 - Batman utilizando um sinalizador vermelho para salvar as pessoas da inundação em Gotham…….213

Figura 146 - Batman guiando os habitantes de Gotham…….….214

Figura 147 - Batman cansado e sujo, olhando para cima, mantendo a esperança……215

Figura 148 - O vermelho em *A Piada Mortal*……...216

Figura 149 - Final de *A Piada Mortal*…….217

Figura 150 - Batman tem medo de si mesmo……220

Figura 151 - Teste psicológico de interpretação de imagem……221

Figura 152 - Batman vê o morcego…….222

Figura 153 - Coringa colocando fogo no dinheiro para passar uma mensagem…….223

Figura 154 - Imagens do diário de Heath Ledger…….224

Figura 155 - Diário de Arthur Fleck…….225

Figura 156 - Beijo do Coringa como referência ao beijo de Ledger em uma fã…….225

Figura 157 - Coringa apresentado em tela de forma a desafiar a gravidade…….227

Figura 158 - A vingança de Coringa é adiada por não querer matar o Batman……229

Figura 159 - Coringa comete assassinato em *talk* show…….230

Figura 160 - Coringa de Joaquin Phoenix comete assassinato em *talk show*…….231

Figura 161 - Arthur Fleck após ser atacado por jovens……233

Figura 162 - Arthur Fleck dançando no banheiro público……235

Figura 163 - Coringa dançando na escadaria……235

Figura 164 - Coringa simulando suicídio…….236

Figura 165 - "*I just hope that my death makes more cents than my life*"…….237

Figura 166 - Nascimento definitivo de Coringa……...240

Figura 167 - Coringa dá risada enquanto aparece a imagem de Bruce Wayne diante dos pais mortos……...241

Figura 168 - Bárbara Gordon leva tiro na graphic novel e no filme de animação…….243

Figura 169 - Coringa mata Jason Todd com um pé de cabra……..243

Figura 170 - Batman e Coringa lutando no túnel do amor……..245

Figura 171 - Pensamentos violentos reprimidos da população……247

Figura 172 - Batman que ri teme que tanto o herói quanto o vilão estejam certos em suas ações……248

Figura 173 - Batman tem visões do Coringa mesmo após sua morte…….248

Figura 174 - Coringa muda mão que escreve como transgressão……249

Figura 175 - Mito de Sísifo representado na figura de um palhaço contemporâneo por Panic! At The Disco……252

Figura 176 - Coringa melancólico……...254

Figura 177 - Imagem de divulgação *Joker 2 – Folie a Deux*……255

INTRODUÇÃO
Coringa, o homem que ri

As histórias em quadrinhos de super heróis surgiram como uma proposta desafiadora em meio aos conflitos sociais da metade do século XX, sendo o maior deles a Segunda Guerra Mundial. A estrutura do gênero apresenta também certa complexidade por unir recursos de imagem, palavras e efeitos em Arte Sequencial para dar indício de movimento e construir o sentido. No entanto, foi considerado como um subgênero por muito tempo, apesar da popularidade alcançada.

Com o sucesso de Superman na apresentação dos super heróis, houve a necessidade de criação de outro personagem emblemático que viesse a disputar essa atenção, o Batman. O homem-morcego representa uma primeira quebra da noção de herói por apresentar nuances obscuras em relação a seu antecessor.

Juntamente com Batman, em 1940, também foi criado o seu vilão, o Coringa, que apresenta uma construção ainda mais complexa, pelo fato de não ser apresentada sua origem específica ou motivações, nem mesmo seu alter ego por trás da imagem do palhaço. A ideia inicial era que ele aparecesse apenas na primeira edição, no entanto, retornou para as histórias seguintes e permanece, até os dias atuais, presente na cultura pop por mais de 80 anos.

Voltar o olhar para a construção de um vilão, propicia um estudo que possa contribuir com essa esfera, em procurar compreender como se dá a construção do Coringa que alcançou tamanha popularidade como seu contraponto, Batman, no entanto, sem dispor de linearidade na sua concepção.

O objetivo dessa pesquisa é verificar a construção do Coringa ao longo das décadas, desde sua primeira aparição, até o momento em que esse trabalho se encontra; assim como o seu deslocamento e a sua contextualização. Procuramos cuidar da análise dos elementos que compõem o personagem, levando em consideração a complexidade apresentada pela sua figura que não detém uma origem ou identidade confirmada, é um personagem deslocado.

Sua inspiração visual é baseada em *O homem que ri*, de Victor Hugo, em específico no filme homônimo com o ator Conrad Veidt. As versões que vemos representadas adiante, tanto na linguagem literária como na fílmica, modificam ou acrescentam elementos condizentes com a leitura do personagem proposta, o que é foco de nossa análise para verificação desses

elementos, além daqueles que constituem parte intrínseca do personagem, como a figura do palhaço.

Para tanto, foram selecionadas HQs, filmes e jogos que contribuem com a discussão, alguns exemplos de corpora são as HQs *Batman nº1* (1940), de Bob Kane, *Batman: Arlequina* (2000), de Paul Dini; as graphic novels *Batman: O Homem que ri* (2005), de Ed Brubaker e Doug Mahnke, *Batman: A piada mortal* (2011), de Alan Moore e Brian Bolland, *Batman: Asilo Arkham* (1989), de Grant Morrison, *Batman: O cavaleiro das trevas* (1986), de Frank Miller; as séries televisivas *Batman* (1966), de William Dozier e *Gotham* (2014), de Bruno Heller; além da série animada *Batman: A série animada* (1992), de Bruce Timm e Eric Radomski e as narrativas cinematográficas *Batman* (1989), de Tim Burton, *Batman: O cavaleiro das trevas* (2008), de Christopher Nolan, *Esquadrão Suicida* (2016) de David Ayer e *Coringa* (2019), de Todd Phillips.

Quanto à organização, este trabalho se divide em três capítulos que dialogam sobre aspectos e elementos do Coringa, para melhor compreendermos sua construção. No primeiro capítulo, foram abordados conceitos sobre o gênero histórias em quadrinhos, a fim de explorar e conhecer a sua estrutura. Para tanto, autores como Scott McCloud (2015) e Will Eisner (1989) foram fundamentais para este estudo.

Analisamos a primeira HQ do Batman, de 1940, percebendo como o vilão foi apresentado como um transgressor, um ser caótico que já vinha a provocar o Batman e a sociedade como um todo. Seu impacto foi tamanho que, pensado apenas para existir nessa única HQ, o personagem sobrevive até hoje na contemporaneidade.

O Homem que Ri, de Victor Hugo, também foi analisado pela sua crucial inspiração ao personagem. A semelhança é confessada na aparência, especificamente na caracterização do ator Conrad Veidt para viver Gwynplaine, mas também traços e aspectos da obra como um todo nos auxiliam a compreender a carga carregada no riso do personagem. Por isso, tanto o livro como o filme foram aqui analisados, sob o conceito de transcriação, de Haroldo de Campos e conceitos cinematográficos de Ismael Xavier (2008) e Jennifer Van Sijll (2017).

Cada representação do Coringa cria um novo personagem, ainda assim, são notáveis elementos que nos permitem reconhecê-lo como tal, de forma imutável, por assim dizer. A noção de partitura, de Umberto Eco, nos auxilia nessa análise, para que possamos identificar esses aspectos. Consideramos também, o efeito camaleônico descrito por Grant Morrison ao tratar do personagem, pois em cada época, seria como se ele se adequasse, se reformulasse.

No segundo capítulo, a conversa é direcionada para alguns aspectos específicos do vilão, a iniciar-se pela sua reformulação para se adequar aos preceitos do *Comics Code Authority*. Como

forma de respeitar as normas voltadas para o público infanto-juvenil, Coringa teve sua violência suavizada. A medida visava aspectos comerciais, pois não obedecer às regras implicava em não poder vender as HQs, o que poderia prejudicar a indústria mercadológica. Apenas as histórias que tivessem o selo, poderiam ser comercializadas.

Outro aspecto trabalhado foi o sorriso do Coringa, sob perspectivas como as de Henri Bergson e Freud. Muito além da aparente felicidade, vemos que o sorriso do vilão carrega algo de sarcástico e provocador, um riso que pode estar relacionado ao trágico também. Assim como em *O Homem que ri*, de Victor Hugo, o filme *Joker* (2019) trabalha com elementos que dialogam com essa temática, entre outras representações que citamos durante a análise.

As cores também compõem parte essencial do personagem, Coringa é colorido, vivo e se destaca em comparação ao Batman. Sua paleta de cores tem como principais ocorrências o verde, roxo e laranja. Tais cores fazem parte da tríade secundária do círculo cromático e passam uma mensagem ligada à violência e a falta de esperança. Como Eva Heller e Donis Dondis nos auxiliam em seus estudos, as cores possuem alguns significados que complementam nossa análise e leitura. O roxo e o verde, principalmente, são associados ao que é venenoso e tóxico, mesmo embora tenham um lado positivo (como o verde que também é relacionado à esperança), o teor negativo predomina. Temos que levar em consideração o contexto para compreender o uso de cada cor escolhida para cada representação.

A simbologia do nome Coringa e os arquétipos que podemos encontrar na concepção do vilão, também foram discutidos. Coringa representa a carta principal do baralho, aquela que não se encaixa em nenhum naipe, mas é a mais relevante entre todas em um jogo. O fora-da-lei e o bobo da corte são arquétipos conceituados por Pearson e Mark (2011), que estão presentes em Coringa e nos mostra como sua relação com o Batman e a sociedade, tem a ver com seu traço transgressor, narcísico e manipulador. Ele inverte os valores e age de forma a questionar o seu redor e conseguir realizar suas vontades.

Coringa tem mais de uma história contada sobre como se tornou o vilão nas diferentes expressões artísticas (HQs, filmes e vídeo-games). Tendo em vista que não existe uma origem definida de forma canônica, como ocorre com outros personagens (Batman, Super-man e Homem-aranha, por exemplo), temos uma possibilidade de representação ao olhar de cada um. Assim, cada autor o criará da forma que acredita ser viável e correspondente ao personagem, da mesma maneira como nós expectadores e leitores podemos ter outras visões possíveis. Embora diferentes nomes e origens sejam encenados e representados, há similaridade em certos pontos, como a presença de trauma e tragédia, o que mostra a melancolia ligada ao personagem também.

No terceiro e último capítulo, buscou-se o aprofundamento na temática da violência que perpassa Coringa, e sua relação de “ida e volta” com a sociedade. Na mesma medida em que ele é iluminado pelo contexto que o criou, sua própria existência explicita questões sobre o contexto em que está inserido. Para tanto, é necessária uma análise sobre a cidade de Gotham City, que possui traços distópicos, no qual Batman foi criado em meio à violência, traumatizado pela morte dos pais. O conceito de distopia relaciona-se à estruturação dessa cidade e aos seus traços odiosos e repugnantes.

Nesse sentido, a imagem do palhaço ganha esse contorno distorcido, pois a figura circense associada à alegria e felicidade, no Coringa tem o lado do horror e do ódio melancólico. Temos alguns exemplos de outras obras que colocam o palhaço nesse espectro, como o *It*, de Stephen King, que causa medo. O Coringa apresentado na graphic novel *Asilo Arkham* (1989) é um dos exemplos que apelam ao lado mais aterrorizante, assim como a versão mutilada dos novos 52, *Morte da família* (2009), que arrancou seu próprio rosto. Na HQ de nome similar, *Morte em família* (1989), Coringa comete o assassinato brutal do Robin Jason Todd, tão chocante como o momento em *A Piada Mortal* (2011), onde ele atira e deixa Bárbara Gordon paraplégica. São representações que trabalham com a ideia do uso extremo da violência por parte do vilão para provocar e reafirmar sua possível mensagem de revolta. O *Umheilich*, de Freud, é utilizado para auxílio nessa análise.

Um dos pontos que Coringa busca provar ao Batman é que o homem morcego é tão insano quanto ele próprio, apenas está preso à uma falsa ilusão de que a cidade pode ser melhor. Mas que, se Batman não se reprimir e se agarrar à sua conduta moral, poderá compreender Coringa como um todo e perceber que não vale a pena manter a esperança.

Esperança esta, que Batman procura preservar como motivação para sua figura na cidade de Gotham, mesmo carregando traumas, que distorcem a noção de herói, e usando da brutalidade suprema para combater seus inimigos, Batman não quer perder-se como seu arqui-inimigo. O conceito de esperança discutido por Bloch, serve de embasamento para a discussão.

CAPÍTULO I – A criação do príncipe palhaço do crime: *Joker Begins*

"Eu acredito que aquilo que não nos mata nos torna mais... estranhos." Coringa.

Batman: O Cavaleiro das Trevas.

1.1 *O homem que ri*: De Gwynplaine a Coringa

A aparência exagerada de Coringa denota um “chamar a atenção” proveniente da sua, também extrapolada, personalidade caótica. O agente do caos perpetua sua marca através, entre os mais variados quesitos a serem mencionados, a sua aparência. Um palhaço de terno em tons de roxo, cabelo esverdeado, olhos maquiavélicos e uma boca que carrega um grande sorriso assustador de lábios vermelhos.

Essa configuração imagética do vilão tem suas raízes em um personagem muito anterior à sua criação, especificamente no filme *O Homem que ri*, de 1928. Conrad Veidt, ator de origem alemã e naturalizado britânico após fuga da Alemanha nazista, teve em sua carreira, filmes como *O Gabinete do Dr. Caligari* (1920), *O Ladrão de Bagdá* (1940), *Casablanca* (1942) e *O Homem que Ri* (1928), neste último deu vida à Gwynplaine, dono de uma terrível deformidade, um sorriso eterno gravado em seu rosto. Embora, o sorriso esteja comumente ligado a algo positivo, emoções de alegria e felicidade, o rapaz vivia apenas em trevas e tristezas, dualidade que o segue por toda sua vida. As semelhanças com o antagonista de Batman são visíveis:

Figura 1 - Coringa e sua inspiração física. (Disponível em: http://obviousmag.org/archives/2011/11/coringa_nos_quadrinhos_a_origem_de_um_simbolo.)

Além da boca escancarada em um sorriso aterrorizante, a disposição dos fios de cabelo e até mesmo as sobrancelhas são pontos similares entre ambos os personagens, que convém a eles o ar monstruoso e amedrontador. Interessante pontuar que a imagem do Coringa, disposta acima, é a capa de uma *graphic novel* intitulada *O homem que ri*, escrita por Ed Brubaker, ou seja, a referência está marcada até no título de uma das aventuras maquiavélicas do príncipe do crime, reforçando o vínculo entre os personagens.

A narrativa da *graphic novel*, entretanto, não tem referências à história de Victor Hugo senão no título e na alusão simbólica do riso. Gwynplaine é conhecido como “O Homem que

ri" por ter um sorriso eterno em seu rosto e servir de entretenimento à população. Coringa, nessa *graphic novel*, recebe a mesma alcunha por conta da sua característica central, o riso desenfreado na sua boca vermelha e por matar suas vítimas com o gás do riso, o que os deixa petrificados com um eterno sorriso. A história é um *remake* da HQ n°1 do Batman. Redesenhada e recolorida.

Antes de adentrarmos ao filme propriamente dito, é necessário darmos espaço para o livro homônimo que foi utilizado como embasamento, *O Homem que ri*, de Victor Hugo, publicado em 1869, originalmente em língua francesa. Ao analisarmos ambos o livro e sua tradução fílmica, teremos maior aproximação com o Coringa, mesmo que, a princípio, a inspiração seja somente ligada à aparência do personagem, o enredo da obra apresenta elementos que merecem nossa atenção, pois dialogam com o vilão. Fazemos, assim, um paralelo entre o livro, filme e certos aspectos do Coringa.

O romance de Victor Hugo é ambientado na Inglaterra do século XVII, são inúmeros os capítulos reservados para crítica a tal sociedade e os valores morais que eram propagados, especialmente relacionados à aristocracia e sua superioridade sobre a população pobre, que se encontrava subjugada aos princípios e regras dos que estão no poder. Ao início, nos é apresentado o jovem Gwynplaine, criança que, após ter sido sequestrada e ter seu rosto mutilado no formato de um sorriso, foi abandonada em pleno inverno rigoroso para morrer.

No entanto, movido por força inexplicável, ele sobrevive à forte nevasca em busca de abrigo. Em seu caminho, encontra uma bebê cega, que viria a se chamar Dea, soterrada junto de sua mãe morta. Não mais sozinho, mas com um vulnerável e frágil ser em seu colo, ele continuava à procura de alguém que pudesse oferecer ajuda. Após bater em inúmeras portas e não obter resposta, foi na cabana de Ursus que encontrou acolhimento.

Ursus, filósofo, saltimbanco e dono de um lobo chamado Homo, demonstra falta de esperança na humanidade e na sociedade, principalmente devido ao caráter governamental. Misantropo, seu único companheiro antes da chegada das crianças era seu lobo, Homo, o qual ele julgava ter mais empatia que os próprios humanos, uma das dualidades discutidas na obra: o homem e o animalesco. A começar pelos nomes dos personagens, Ursus remete ao urso, enquanto Homo faz menção à espécie homo sapiens.

> Ursus e Homo eram ligados por estreita amizade. Ursus era um homem, Homo era um lobo. Seus temperamentos combinaram. Quem havia batizado o lobo fora o homem. Provavelmente também havia escolhido o próprio nome; tendo achado Ursus bom para si, achara Homo bom para a fera. A associação desse homem com esse lobo era proveitosa para as feiras, as festas paroquiais, as esquinas das ruas onde os passantes se aglomeram, e atendia à necessidade que o povo tem, em qualquer lugar, de ouvir baboseiras e comprar panaceias. Esse lobo, dócil e graciosamente subalterno, era

> agradável à multidão. Ver a domesticação é algo que apraz. Nosso supremo contentamento é ver desfilarem todas as variedades de adestramento. É isso que leva tanta gente à passagem dos cortejos reais. (HUGO, 2019, p.21)

Em linhas gerais, os animais são tidos como inferiores ao humano e, muitas vezes, têm seus nomes utilizados de forma pejorativa na intenção de causar ofensas ao outro. No entanto, a obra nos leva a pensar sobre essa condição, ao inverter os nomes dos personagens e evidenciar que o humano tem certa selvageria em detrimento do comportamento animal, além de, provocar uma comparação entre ambos, pois é salientado o gosto pelo adestramento do lobo, o contentamento que os humanos sentem ao ver não apenas um animal, mas, outros humanos em estado subalterno. De maneira a nos fazer pensar sobre a visão que a classe superior, detentora do poder, teria dos oprimidos, meros animais adestrados ao seu prazer.

A questão é salientada pelo narrador que aponta como Gwynplaine era visto de forma animalizada, um mero palhaço:

> Para a massa, com cabeças demais para pensar e olhos demais para enxergar, para a massa que, sendo ela própria superfície, se mantém na superfície, Gwynplaine era um palhaço, um grotesco, um pouco mais e um pouco menos que um animal. A massa só enxergava a cara. (HUGO, 2019, p.284)

O trecho acima explicita como a população apenas enxerga a aparência, aquilo que está sendo posto em sua frente. Gwynplaine era um palhaço, servia apenas para divertir e causar risadas, ainda que não fosse sua intenção, foi a única forma de ganhar dinheiro em sua vida: deixar que as pessoas rissem dele, enquanto ele mesmo nunca queria estar rindo.

Os questionamentos de Ursus, também, evidenciam o tratado, quando o narrador nos diz que

> Sua grande ocupação era odiar o gênero humano. E esse seu ódio era implacável. Tendo entendido que a vida humana é uma coisa medonha, tendo observado a sobreposição de flagelos, os reis sobre o povo, a guerra sobre os reis, a peste sobre a guerra, a fome sobre a peste, a estupidez sobre tudo; tendo constatado certa quantidade de castigo no simples fato de existir; tendo reconhecido que a morte é uma libertação, quando levavam um doente até ele, curava-o. Tinha fortificantes e beberagens para prolongar a vida dos velhos. Recolocava os pernetas sobre seus pés e lhes lançava este sarcasmo: “Aí estás sobre tuas patas. Que possas caminhar por muito tempo no vale de lágrimas!”. Quando via um pobre morrendo de fome, dava-lhe todos os trocados que tinha, resmungando: “Vive, miserável! Come! Dura muito tempo! Não serei eu quem abreviará tua pena”. Depois, esfregava as mãos e dizia: “Faço aos homens todo o mal que posso”. (HUGO, 2019, p.37)

A misantropia do personagem vem do desgaste das relações sociais às quais se encontra submetido durante toda a sua vida, especialmente sobre a dominação opressora das classes superiores, que se veem como detentoras do poder e acreditam que, os considerados inferiores,

devem fazer aquilo que julgam ser o melhor e necessário para a população, além de beneficiar o próprio enriquecimento do status de perfeição monárquica.

Ursus vem a criticar essa forma de governo, expondo total desesperança nos atos humanos, tendo em vista a impossibilidade de melhora diante de tamanha opressão. Como forma "vingativa", demonstrando raiva e desprezo a essa sociedade, Ursus ajuda o próximo acreditando estar fazendo o mal, pois prolongar a vida do indivíduo inserido em contexto distópico seria sofrimento. Em contrapartida, poderia, inconscientemente, estar provando não compartilhar dos ideais opressores e cerceadores dos superiores, pois não quer ver o findar da população, mas sim, sua constante recuperação e sobrevivência.

A alcunha de filósofo também corrobora para entendermos o personagem em seu caráter questionador, refletindo sobre a sociedade em que vive. Quebra de paradigmas envolve sua vida: ter um lobo de estimação, curar as pessoas com medicamentos naturais advindos de plantas e filosofar, aspectos expressamente proibidos pelo rei. Mesmo diante das adversidades, cria as duas crianças, se questionando sobre os infortúnios da vida que fizeram um menino de feições assustadoras e uma bebê cega aparecerem em sua porta.

Anos mais tarde, ambos formam uma espécie de circo, onde se apresentam para os ricos que riem descontroladamente diante da aparência de Gwynplaine. No entanto, apesar de carregar um sorriso no rosto e servir de entretenimento principalmente para a classe dominante, Gwynplaine não era feliz, mas sim, inundado por tristezas e angústias. "Isso produzia seres cuja lei de existência era monstruosamente simples: permissão para sofrer, ordem para divertir. (HUGO, 2019, p.40).

As questões do riso e da distopia são constantes no enredo da obra, como se pode notar pelo principal elemento característico de Gwynplaine e pela descrição angustiada dos personagens em relação a sociedade. Quando falamos em distopia, levamos em consideração as ideias de Thomas More em seu livro *Utopia* (2017), onde descreve uma sociedade perfeita, livre de defeitos e tudo que se pode considerar inadequado para o convívio dos indivíduos. Seria uma instauração social provocada por uma distorção da realidade, a qual se torna idealizada pelas vias utópicas.

Sua origem traria duas possibilidades significativas: *eu-topos*, que seria "lugar perfeito"; e *ou-topos*, igual a "lugar nenhum". Não é possível definir qual das duas formas seria a correta. Mas, unindo as proposições, a utopia pode ser vista como um lugar perfeito que não existe, isto é, não pode ser alcançado. A perfeição social não pode ser materializada, o que acarreta a distopia, por sua vez, envolta de aspectos odiosos e repulsivos que torna a vida do indivíduo nesse contexto insuportável, representando totalmente o contrário da idealização utópica.

Voltada para o campo das ideias, uma vez que a utopia tenta ser materializada, torna-se sua pior versão, devido a impossibilidade de criar a sociedade perfeita que não irá cercear e limitar a individualidade das pessoas que se encontram em posição submissa, sem direito a voz ou a qualquer movimento que escape da grande massa robótica, isto é, não pode haver individualidade, todos devem apenas obedecer ao que está no topo.

Dessa forma, conforme Andityas Soares de Moura Costa Matos coloca,

> a distância entre a utopia e a distopia é pequena e pode ser apenas uma questão de opinião e de juízos de valor. G. Kaleb acentua que "o utopista inicia no amor e termina no terror" (*apud* MAFFEY, 2000, p.1288). Uma vez postas em ação, as utopias não podem ser controladas, e muitas vezes pretendem libertar ou tornar felizes os homens independentemente de suas próprias vontades. A missão de toda utopia é regenerar as pessoas, ainda que precise enfrentá-las e impor-lhes esse alto destino. Eis o caminho que imperceptivelmente nos leva da utopia ao seu gêmeo fantasmático, ao seu *doppelganger*: a distopia. (MATOS, 2017, p.230).

Tendo isso em vista, o que podemos ver na consideração de Ursus acerca da desesperança que sente frente à sociedade em que vive, diz respeito a angústia sofrida pelos indivíduos à mercê da força das classes superiores, o que o faz querer resistir ao mesmo tempo que acredita não haver forma de alteração dessa realidade, findando em puro desgosto e ódio repulsivo aos humanos, configurando sua misantropia.

No entanto, contraditoriamente, Ursus reconhece que deve manter-se nas aparências da sociedade, que deve seguir o que se manda para que não acabe sendo punido com sentença de morte. Muitos são os momentos em que repreende Gwynplaine:

> Existem regras e determinações, seu subversivo! Os vagabundos são punidos; gente honesta, que tem sua própria casa, é resguardada e protegida; os reis são os pais do povo. Sou domiciliado, ouviu?! Você teria sido açoitado em praça pública, se o tivessem encontrado, e seria bem feito! Deve haver ordem em um Estado civilizado. (HUGO, 2019, p.148)

Inclusive, em dado momento da obra, Thomas More é citado como um rebelde, servindo de exemplo negativo ao que se espera da população. O contexto do momento parte da viagem de Ursus, Gwynplaine e Dea para apresentarem seu espetáculo circense em Londres, lá a fama de Gwynplaine é tamanha, conhecido como o "O homem que ri", que atrai a atenção de todo o público local, além das autoridades e da realeza. Isso faz com que descubram que Gwynplaine é o filho perdido de Lorde Clancharlie, morto há anos pelo rei, acusado de traição. Eis o diálogo que se segue entre dois lordes:

> — Mylord Eure?
> — Mylord Annesley?
> — O senhor conheceu Lorde Linnoeus Clancharlie?
> — Um homem de outros tempos. Sim.
> — Que morreu na Suíça?
> — Sim. Éramos parentes.
> — Que tinha sido republicano na época de Cromwell e que permaneceu republicano no reinado de Carlos II?
> — Republicano? De jeito nenhum. Ele era teimoso. Havia uma querela pessoal entre ele e o rei. Sei, por fonte segura, que Lorde Clancharlie teria aderido se lhe tivessem dado o posto de chanceler que foi dado a Lorde Hyde.
> — O senhor me surpreende, mylord Eure. Haviam-me dito que Lorde Clancharlie era um homem leal.
> — Um homem leal! Será que isso existe? Meu jovem, não existe homem leal.
> — E Catão?
> — E o senhor acredita em Catão?
> — E Aristides?
> — Fizeram bem em mandá-lo para o exílio.
> — E Thomas Morus?
> — Fizeram bem em cortar seu pescoço.
> — E, em sua opinião, Lorde Clancharlie…?
> — Era dessa espécie. Aliás, um homem que permanece no exílio é ridículo. (HUGO, 2019, p.516)

Thomas More, assim como Lorde Clancharlie, teve como fim a sentença de morte por traição ao rei, traição essa que, pode ser encarada como resistência em aceitar tudo que lhe é posto, não obedecer ao rei é como cavar sua própria cova. Não são dados mais detalhes acerca do que houve com Lorde Clancharlie, apenas que foi morto por ter traído ao rei e, como vingança, o seu filho foi vendido pelo rei aos *comprachicos*, com a intenção de que o mutilassem.

Carregando o castigo por algo que não cometeu, Gwynplaine passa a viver marginalizado, sua existência é notada apenas pela condição grotesca do seu rosto, que faz com que as pessoas riam do seu riso eterno. Conhecido agora como “o homem que ri”, sua única família são Ursus e Dea, também marginalizados por fazerem parte da minoria ignorada e ridicularizada pela sociedade, um filósofo e uma cega.

No filme mais recente do príncipe palhaço do crime, intitulado *Joker* (2019), do diretor Todd Phillips, temos essas mesmas nuances trabalhadas em tela. Arthur Fleck, alter ego do Coringa que é construído gradativamente durante o enredo, dispõe de algumas semelhanças com Gwynplaine, Ursus e todo o contexto distópico da sociedade em que vive.

Arthur carrega um sorriso eterno por toda a vida, assim como Gwynplaine. No entanto, se trata de um riso descontrolado, podendo ser considerado como um Transtorno da Expressão Emocional Involuntária, que se manifesta pela risada imparável e desconexa com a situação ou, ainda, uma crise de epilepsia gelástica, ambos associados a incapacidade de controlar o riso. O

que pode ser definido, com mais clareza, é que a risada de Arthur é agonizante, sem qualquer indício de felicidade, mas de profunda dor, como no frame abaixo:

Figura 2 – Arthur Fleck e sua risada compulsiva (Filme JOKER, 2019)

De outro lado, Gwynplaine não tem uma doença, mas foi mutilado enquanto criança, após ser vendido pelos *comprachicos*. A cirurgia clandestina pela qual passou o tornou monstruoso para sempre pois, apesar de carregar um sorriso eterno, ele nunca quer de fato sorrir, o que contrasta com seu olhar triste e melancólico, não detendo qualquer sinal de alegria também. A dualidade de riso e sorriso em contraparte à tristeza e melancolia se fazem presente na concepção de ambos os personagens.

Os *comprachicos*, responsáveis pela criação do riso eterno de Gwynplaine

> formavam uma medonha e estranha associação nômade, famosa no século dezessete, esquecida no dezoito, ignorada hoje em dia. Os comprachicos são, como "o pó de sucessão", um antigo detalhe social peculiar. Fazem parte da velha fealdade humana. Para o grande olhar da história, que enxerga o todo, os comprachicos vinculam-se ao imenso evento da Escravidão. José vendido por seus irmãos é um capítulo de tal lenda.24 Os comprachicos deixaram marcas nas legislações penais da Espanha e da Inglaterra. Aqui e ali, na obscura confusão das leis inglesas, encontram-se vestígios desse fato monstruoso, da mesma forma que se encontram pegadas de um selvagem em uma floresta. Comprachicos, assim como comprapequeños, é uma palavra composta espanhola que significa "compra-crianças". Os comprachicos comercializavam crianças. Compravam-nas e vendiam-nas. Não as roubavam. O roubo de crianças é um outro negócio. E o que faziam dessas crianças? Monstros. Para que monstros? Para rir. O povo precisa rir; os reis também. As esquinas precisam do arlequim. (HUGO, 2019, p.38)

Um capítulo inteiro é dedicado à narração e explicação sobre os feitos dos *comprachicos*, demonstrando as atrocidades realizadas com crianças e também como esse povo são agentes do caos, pois não só criavam os arlequins, como também eles próprios eram considerados como tal. Interessante pensar que o próprio conceito de Coringa é associado ao arlequim das cartas de baralho, o palhaço que deveria trazer entretenimento aos superiores, mas, no caso do vilão, é o verdadeiro agente do caos.

A Inglaterra caótica de Gwynplaine possui paralelos com a Gotham em que Arthur vive. A estrutura social da cidade das HQs é segregada em várias camadas que segue com os mais ricos no topo até os pobres no fundo, em declínio. No filme de Todd Phillips é discutida com ênfase a separação dessas classes, sendo Arthur marginalizado por ser um palhaço de rua, humorista fracassado, aliado a seus problemas mentais, invisível a sociedade.

Em contrapartida, a elite representada sumariamente por Thomas Wayne, contribui com a corrupção, apenas os ricos têm perspectiva de vida, enquanto os pobres continuam em sua condição marginalizada. Tanto a política democrática da sociedade de Arthur Fleck quanto a monarquia instaurada na Inglaterra de Gwynplaine, apresentam a violência social como um dos principais aspectos para deturpação e formação dos personagens.

Gwynplaine é considerado um palhaço, sua deformidade o fez um arlequim, apresentando-se ao lado de Dea, a bebê que salvou quando era criança. Conhecidos como saltimbancos, eles percorrem a cidade na chamada *green box* (carruagem de viagem que utilizam) para apresentar entretenimento aos ricos e ganhar dinheiro para sustento.

Seu número consiste em representar uma peça de teatro intitulada como “Caos Vencido”. Nela, Gwynplaine seria uma espécie de monstro que é salvo pela entidade santa representada por Dea. Ele inicia com o rosto coberto e ao revelá-lo no final, recebe um alvoroço de risos e histeria diante da sua face. Embora Ursus diga que ele deve se sentir feliz em sustentar-se por meio da alegria levada ao público, Gwynplaine sabe que só riem dele pois o acham uma piada.

Arthur Fleck também trabalha como palhaço de rua e, da mesma forma, sente-se vazio embora o sorriso pintado em seu rosto demonstre o oposto. Um paralelo pode ser tratado a partir de um poster do filme *O homem que ri* e uma cena do filme *Joker:*

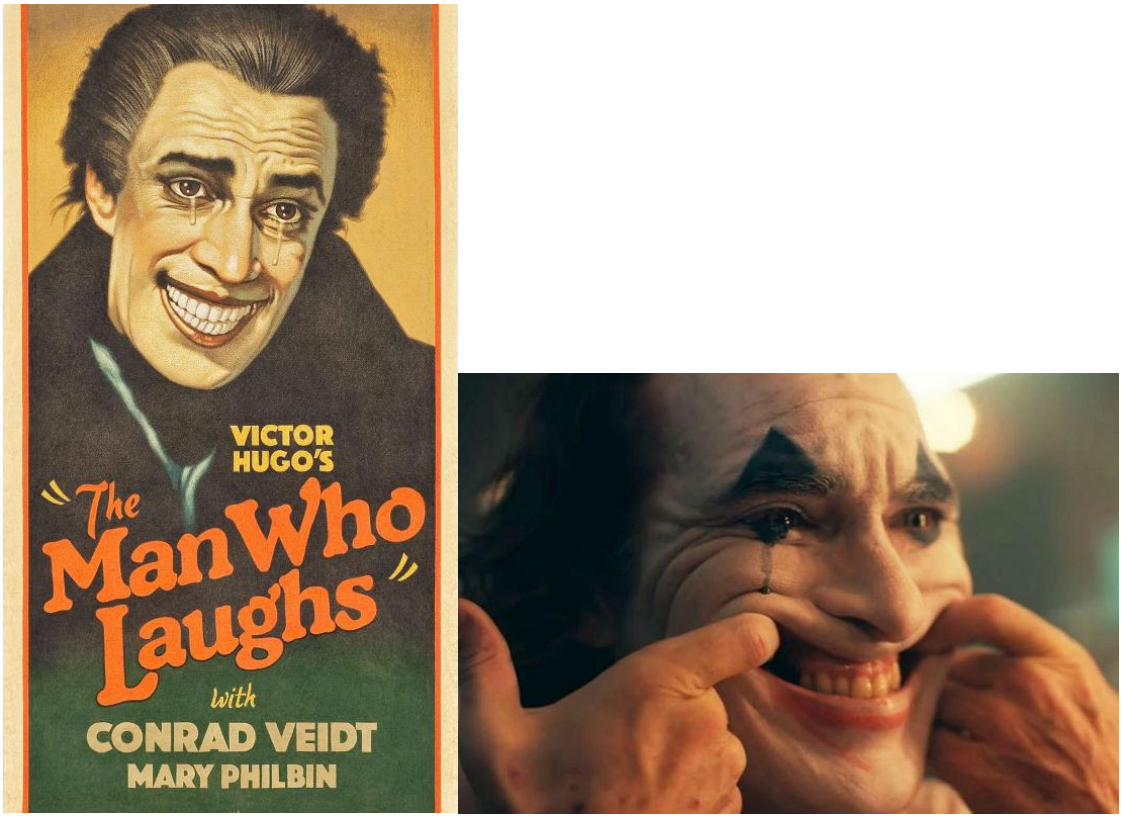


Figura 3 – Pôster do filme *O Homem que ri* e semelhança Arthur Fleck/Gwynplaine (JOKER, 2019)

Podemos notar que ambas as imagens apresentam os personagens com feições similares: sorriso no rosto e lágrimas nos olhos. Gwynplaine, que tem um sorriso eterno, demonstra pelo seu choro o contraste daquilo que apresenta na superfície e os sentimentos que lhe perpassam. Da mesma forma, Arthur Fleck força o rosto em um sorriso quando, na verdade, derrama lágrimas de tristeza e frustração. O que pode ser inferido é que ambos, marginalizados pela sociedade, corroboram com a crítica aos valores propostos pelos que detém o poder diante da condição inferiorizada, enquanto indivíduos inseridos em um contexto problemático.

Até mesmo a paleta de cores é semelhante, usando tons esverdeados e amarelados, o que denota um ar negativo e melancólico. O amarelo carrega ambiguidade em seus possíveis significados:

> Ao amarelo pertencem a vivência e o simbolismo do sol, da luz e do ouro. Por que então ela não é mais apreciada? Pertence também à vivência e ao simbolismo do amarelo o fato de que nenhuma outra cor é tão instável quanto ela – uma pitada de vermelho transforma o amarelo em laranja, uma pitada de azul e ela se torna verde, um tantinho de preto e obtemos uma cor suja e opaca. Mais do que todas as outras cores, ela depende das cores combinadas a ela. Perto do branco, o amarelo parece radiosamente claro, perto do preto inconvenientemente berrante. O amarelo é a cor do otimismo – mas também da irritação, da hipocrisia e da inveja. Ele é a cor da iluminação, do entendimento; mas é também a cor dos desprezados e dos traidores. É assim, extremamente ambígua, a cor amarela. (HELLER, 2013, p.152)

O quão influenciável a cor amarela é, pode ser relacionado a população de indivíduos que, na verdade, marginalizados pela sociedade, se encontram à mercê daqueles que manipulam da forma que for conveniente. A ambiguidade ilustra a própria aparência de Gwynplaine e condição médica de Arthur Fleck: riso eterno e angústia. É citado no livro de Victor Hugo que Gwynplaine tem os cabelos pintados de amarelo como forma de acentuar a positividade de sua aparência unida ao sorriso, no entanto, o cabelo dele acabou vertendo em uma textura áspera, afirmando a ambiguidade do amarelo.

> Seus cabelos foram tingidos de ocre, de uma vez por todas; segredo que redescobrimos atualmente e do qual as belas mulheres se servem; o que antes tornava feio, hoje é considerado um bom recurso de embelezamento. Gwynplaine tinha os cabelos amarelos. Essa tintura, aparentemente corrosiva, havia deixado seus cabelos crespos e ásperos ao toque. Esse eriçamento selvagem, mais crina do que cabeleira, cobria e escondia um crânio impenetrável, feito para conter pensamentos. A tal operação, que havia retirado a harmonia do seu rosto e colocado toda aquela carne em desordem, não atingira a caixa óssea. O ângulo facial de Gwynplaine era poderoso e surpreendente. Por trás daquele sorriso, havia uma alma sonhadora, como ade todos nós. (HUGO, 2019, p.261)

A alma sonhadora de Gwynplaine vem de uma esperança que as coisas melhorem, da vontade de lutar contra os valores impostos pela sociedade e sair de sua condição marginalizada e subalterna. Ele quer ter voz, ser ouvido e fazer com que pessoas como ele também sejam ouvidas, incluindo seu pai de criação, Ursus e Dea.

Até mesmo nos nomes de Gwynplaine e Dea estão símbolos de pureza e esperança, o que retoma os elementos utópicos antes mencionados. Dea significaria o céu, o paraíso, a pureza de algo santo:

> Ursus, obcecado pelos nomes latinos, batizou-a Dea. Consultara um pouco seu lobo; dissera-lhe: “Você representa o homem, eu represento o bicho; nós somos o mundo aqui de baixo. Essa pequena representará o mundo lá do alto. Toda essa fraqueza é a onipotência. Dessa forma, o universo inteiro — humanidade, animalidade, divindade — estará em nossa cabana”. O lobo não fizera nenhuma objeção. E foi assim que a menina encontrada chamou-se Dea. Quanto a Gwynplaine, Ursus não se deu ao trabalho de inventar-lhe um nome. Na manhã do mesmo dia em que ele havia constatado a desfiguração do menino e a cegueira da menina, perguntara: “Boy, como você se chama?”. E o menino respondera: “As pessoas me chamam de Gwynplaine”. (HUGO, 2019, p.262-263)

Já o nome de Gwynplaine, que não nos é dito de onde surgiu, pode encontrar um significado ao observarmos suas raízes francesas: *Gwyn*, pode ser traduzido como alvo, branco, enquanto que *plaine*, pode ser entendido como planície ou voo. De forma que a junção das duas palavras dá a ideia de planície alva ou voo alvo, algo de cunho celestial assim como Dea, sua

amada. Os dois compartilham amor e adoração um pelo outro, mas há resistência por parte de Gwynplaine que acredita não ser justo que uma cega fique com alguém monstruoso como ele, pois não pode enxergar para a ver a verdade.

Dea, ao contrário, afirma para Gwynplaine que não enxergar é justamente a razão porque deve amá-lo, pois não é contaminada pelos pensamentos preconceituosos das pessoas que julgam as aparências. Uma dualidade que a garota externa: é cega, mas enxerga melhor do que todos aqueles que podem ver, mas são cegados pelas morais da sociedade.

Nesse sentido, a cor verde também corrobora em sua dualidade e no caráter ambíguo similar ao amarelo. Pois, ao passo que verde representa a esperança buscada pelo personagem, aparente mesmo na carruagem que usam como meio de transporte – a *green box* – carrega também o teor negativo do venenoso e do vilanesco, o que já surge em mente a figura do Coringa que possui cabelos verdes.

Em outro pôster do filme de Paul Leni, podemos perceber a predominância dos tons esverdeados com leve toque de amarelo, dando sentido à figuração venenosa, intoxicante e vilanesca que o verde carrega, em contrapartida da utópica esperança. Um contraste que indica também a própria fundação complexa e conflitante do personagem.

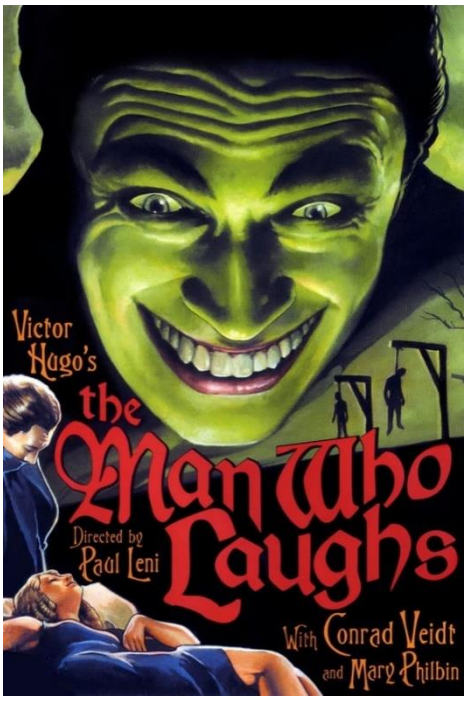


Figura 4 – Pôster 2 do filme *O homem que ri*

O verde, unido ao amarelo, transmite uma ideia de decadência: “O amarelo ruim não é o amarelo solar nem o amarelo áureo – é o amarelo pálido esverdeado, o amarelo fétido do

enxofre. (...) Hugo van der Goes pintou a serpente que seduziu Adão e Eva como um réptil amarelo-esverdeado, com cabeça humana" (HELLER, 2013, p.159).

Vemos, então, o quanto Coringa carrega de Gwynplaine, não apenas de sua aparência física, mas também de seu contexto e angústias, mesmo que outras concepções do palhaço não citem sua origem, detém-se na aparência como traço análogo. É o caso do primeiro Coringa, cuja aparição se deu na HQ n°1 do Batman:

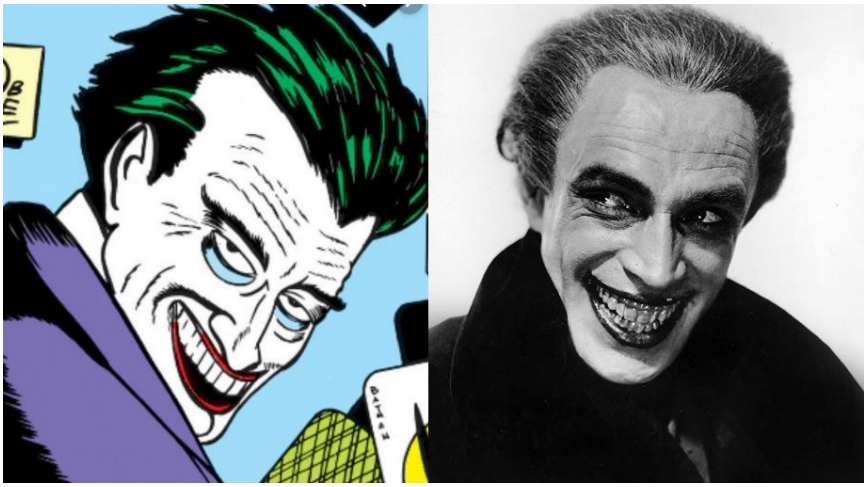


Figura 5 – Comparação entre Gwynplaine e primeira aparição do Coringa na HQ 1 do Batman.

Cabelos jogados para trás, sobrancelhas marcadas, olheiras bem definidas e o sorriso largo e inquietante. São os elementos que tornaram a referência à Gwynplaine explícita. O desenho de Coringa é quase uma reprodução exata e fiel ao personagem de Veidt, sendo a representação do vilão mais semelhante à Gwynplaine, talvez justamente por ser o primeiro Coringa. No entanto, com o passar dos anos, embora a aparência de Coringa se altere, alguns elementos principais como o riso ainda aludem à Veidt.

Para trazer à conversa o filme de Paul Leni – do qual já apresentamos imagens do ator caracterizado como Gwynplaine a fim de comparação –é necessário, primeiramente, destacar que a aproximação entre as duas obras procura colocar em relevo as particularidades de cada uma como expressões artísticas que têm aspectos próprios, além de expressar, por meio do diálogo proposto, a relação que pode ser estabelecida entre as diferentes narrativas, ampliando as perspectivas possíveis de leitura.

Para tanto, o conceito utilizado será o de transcriação, cunhado por Haroldo de Campos. A escolha se deve à limitação do termo "adaptação", que denota uma dependência embrionária da obra nova e não favorece a observação valorativa das mudanças que ocorrem na tradução de uma linguagem artística para outra.

No campo da transcriação, a questão encaminha-se para o reconhecimento da obra transcriada como uma nova produção, onde, mesmo tendo como base uma narrativa anterior, uma nova visão é cunhada na nova linguagem. Haroldo de Campos pontua que é o presente que dará sentido ao passado, tendo em vista que cada época tem suas próprias visões e morais; o passado ser lido pela ótica do presente não permitiria uma cópia fiel. A própria noção de fidelidade deve ser questionada, pois estamos lidando com linguagens em muito diferentes, que dispõem de características próprias:

> No prefácio desse meu livro de 1969, a tradução é vista como "forma de crítica" que manifesta, na prática textual, a visada da "poética sincrônica". Esta, por seu turno, é caracterizada nos ensaios a ela dedicados como "uma poética *situada* na acepção sartreana do termo (...), só pode assumi-la a um homem datado e inscrito num dado tempo histórico, o presente". Daí deduzo o seu "estatuto relativo" (relativizando no mesmo passo a noção poundiana de "corte paidêumico", sem prejuízo da importância que lhe atribuo): "Ao contrário do que se poderia imaginar, é o valor relativo, funcional, e não o eterno, canonizado, que preside a uma História Literária Estrutural, montada sobre cortes sincrônicos." (CAMPOS, 2015, p. 82)

É preciso cuidado em não recair em possíveis abordagens capazes de banalizar o teor cinematográfico como apenas vinculado exclusivamente à sua inspiração temática, tendo em vista que, corroborando com o autor, o processo adotado é de tradução de uma linguagem à outra. No caso em pauta, da linguagem literária para a fílmica, ou seja, há uma recriação da obra, um olhar crítico que foi voltado para uma primeira produção e transcriada, dessa maneira, para outra linguagem.

Assim, não se trata de uma tradução literal, mas de uma tradução transcriadora, uma recriação que confere autonomia à nova obra. Haroldo Campos diz que se trata de "uma outra informação estética, autônoma, mas ambas estarão ligadas entre si por uma relação de isomorfia: serão diferentes enquanto linguagem, mas, como os corpos isomorfos, cristalizar-se-ão dentro de um mesmo sistema." (CAMPOS, 2015, p. 34).

Tendo isso em vista, o diretor Paul Leni traz uma leitura cinematográfica da obra de Victor Hugo apoiada, majoritariamente, no expressionismo alemão. O expressionismo tem como principal característica a abstração, elementos que vão além da aparência e, em síntese, busca mostrar aquilo que está além da visão convencional. Em *A tela demoníaca*, Eisner coloca que

> O expressionista já não vê: tem "visões". Segundo Edschmid, "a cadeia de fatos: fábricas, casas, doenças, prostitutas, clamores, fome" não existe; só existe a visão interior que provocam. Os fatos e objetos não são nada em si: é preciso aprofundar sua essência, discernir o que há além de sua forma acidental. É a mão do artista que, "atravessando-os, se apodera do que há por trás deles" e permite o conhecimento de

> sua forma verdadeira, livre da sufocante pressão de uma “falsa realidade”. (EISNER, 1985, p.19)

Como forma de refletir sobre a realidade, procura-se distanciar e abstrair a verdadeira mensagem que se quer passar e que se pode observar naquilo que é propagado pela sociedade. Eisner ainda pontua que, apesar de tais elementos serem recorrentes no expressionismo alemão, é necessário tomar cuidado para não haver o uso desenfreado de conceitos estereotipados. Embora muitos dos temas sejam encontrados nas obras de arte expressionistas, tais como a dissociação e abstração, comportá-los apenas nesse “padrão” e não ir além, recai na banalização.

Dentre os exemplos de arte expressionista, no âmbito da pintura, temos o quadro *O grito*, de Edvard Munch, pintor norueguês e um dos precursores do expressionismo alemão. O quadro retrata o horror de um ser humano perante algo que não entendemos ao certo.

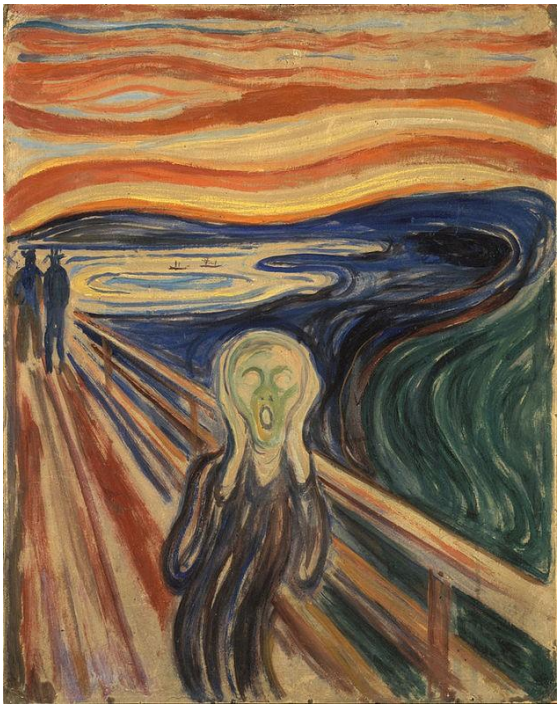


Figura 6 – Quadro *O grito*, de Edvard Munch (1893) (Disponível em https://www.todamateria.com.br/o-grito/)

Não saber o que causou o espanto na figura central da obra é um dos elementos pertencentes ao expressionismo, onde a subjetividade e a introspecção tomam lugar e são causadores do efeito de sentido. O proposto seria, justamente, levar ao questionamento e a reflexão sobre o lugar do indivíduo e, principalmente, sobre suas emoções: os medos, angústias, ansiedade, horror e desespero. Por isso a distorção é importante, pois mostra que nada é estável na existência humana. O céu, o mar e a natureza se mesclam e causam uma sensação

angustiante, unida ao grito silencioso do personagem que, com vestes pretas e sem definição, poderia ser qualquer um de nós. Não há como delimitar sua identidade.

Conforme salientado por Eisner,

> A abstração, declara Worringer, nasce da grande inquietação que experimenta o homem aterrorizado pelos fenômenos que constata a seu redor e dos quais é incapaz de decifrar as relações, os misteriosos contrapontos. Essa agonia primordial do homem diante de um espaço ilimitado suscita nele o desejo de arrancar os objetos de seu contexto natural no mundo exterior, ou melhor ainda, de libertar o objeto de seus laços com outros objetos, em suma, de torna-lo "absoluto". (EISNER, 1985, p.21)

A figura fantasmagórica centralizada na imagem seria a representação desse terror que perpassa o ser humano diante do que está posto à sua frente, a sociedade, o caos e até mesmo o universo. A insegurança e crescente ansiedade diante de tudo isso é figurado pelo grito aterrorizante, além do contraste entre a ponte e as duas pessoas ao fundo, únicos elementos compostos por linhas retas, enquanto o restante do cenário se parece com uma grande onda a sufocar o personagem principal. As cores quentes, vermelho, amarelo e laranja reforçam o poder gigantesco que o arredor exerce sobre a impotência humana, corroborando para a atmosfera pesada.

É importante ressaltar que o movimento expressionista surgiu como escape à Primeira Guerra Mundial, como forma de expressão das emoções e sentimentos angustiantes diante do contexto caótico em que se encontravam. Da mesma forma que as HQs de super heróis surgiram como uma possível resposta aos horrores da Segunda Guerra Mundial, na qual a figura de um herói se fazia necessária diante da fraqueza humana.

Tal angústia pode ser relacionada às emoções de Arthur Fleck que, em conversa com a assistente social, demonstra angústia e insatisfação com a vida ao redor. Inclusive se mostra cansado com a abordagem recebida: "Você não ouve, né? Você apenas faz as mesmas perguntas toda semana. "Como está o trabalho?" "Está tendo pensamentos negativos?" Só o que eu tenho são pensamentos negativos." (JOKER, 2019).

Os pensamentos negativos, tais como os externados na pintura de Munch, são recorrentes na história do personagem, sendo salientados pela atmosfera escura e pesada, conforme o frame abaixo, brincando com o jogo de claro x escuro, que proporcionam a sensação aterrorizante e angustiante das emoções de Arthur, futuro Coringa.

Figura 7 – Atmosfera escura do filme JOKER (2019)

Acerca da introspecção e do distanciamento abstrato da realidade, é possível estabelecer relação com proposições de Adorno, em “A posição do narrador no romance contemporâneo”. Segundo o autor, “se o romance quiser permanecer fiel à sua herança realista e dizer como realmente as coisas são, então ele precisa renunciar a um realismo que, na medida em que reproduz a fachada, apenas a auxilia na produção do engodo.” (ADORNO, 2003, p.57). A fachada seria àquilo que está aparente na sociedade, o que está na superfície, como se espera que as coisas sejam vistas pela população, enquanto uma noção maior da realidade seria o que se pode abstrair do que realmente está posto.

No âmbito cinematográfico, o expressionismo alemão é trabalhado com base nos jogos de claro e escuro, distorções, atmosferas aterrorizantes e caracterizações de teor horrendo para compor a estética expressionista. Em *O expressionismo*, de Guinsburg, há um ensaio que discorre sobre o expressionismo e o cinema, onde Nazário expõe que

> Os iluminadores recriavam em estúdio toda uma mascarada fantástica: manchas que deslizavam pelas paredes criando profundidades; foco direcionados que revelavam pouco a pouco elementos sinistros: o olhar podia acompanhar os contornos e os planos, os contrastes de claridade e sombra.” (NAZÁRIO in GUINSBURG, 2002, p. 510)

Esses elementos ainda podem ser vistos hoje, conforme citado na “brincadeira” de claro e escuro em *Joker*, mas o início se deu com filmes como *O Gabinete do Dr. Caligari* (1920), *Nosferatu* (1922) e, dentre outros, nosso objeto de estudo, *O Homem que ri* (1928).

Muitas similaridades são encontradas entre esses filmes, todos são em preto e branco e mudos, pois não havia ainda a possibilidade da fala nos filmes, senão representadas por cartões com a inserção por escrito dos diálogos. A ausência de cores auxilia na composição de uma

atmosfera aterrorizante e tenebrosa, pois o recurso de claro e escuro é exaltado com vários tons de sombra e iluminações, tornando tudo como um filme de horror, algo macabro.

Eis comparações de estética entre *O Gabinete do Dr. Caligari* (1920) e *Nosferatu* (1922), vale mencionar que Conrad Veidt surge aqui também como o personagem principal, chamado Cesare:

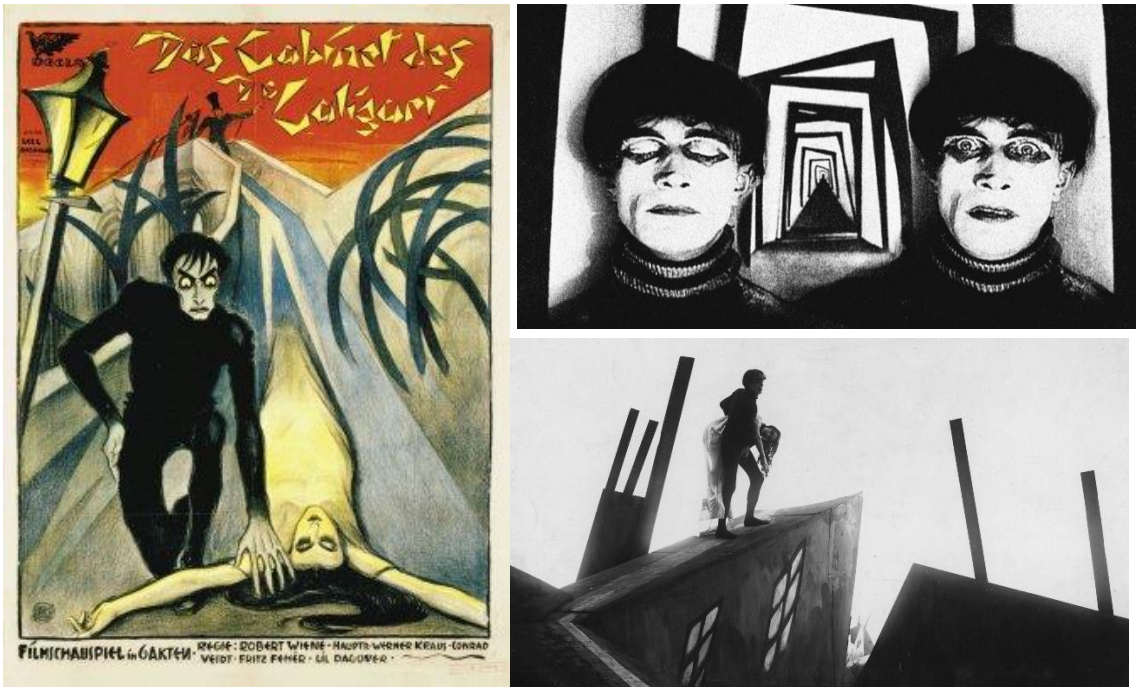


Figura 8 – Pôster e frames do filme *O gabinete do Dr. Caligari* (1920)

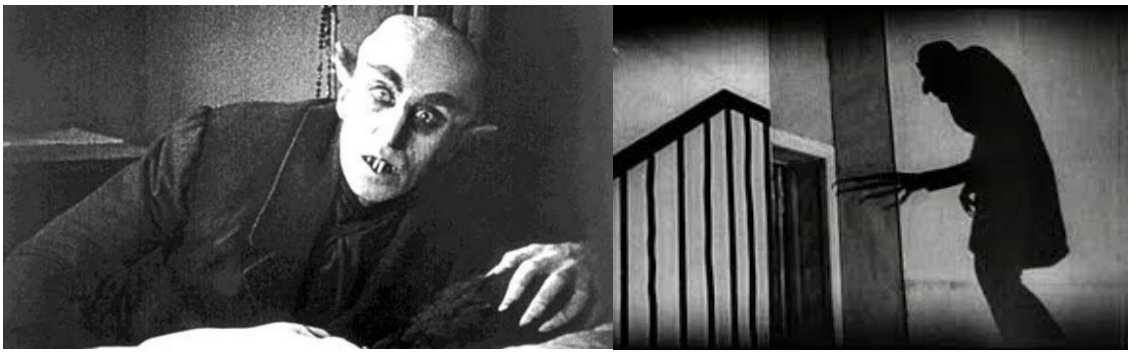


Figura 9 – Frames do filme *Nosferatu* (1922)

Ambos apresentam distorções nas sombras e nos cenários, mesclando luz e sombra para criar o horror. O pôster do filme *O gabinete do Dr. Caligari* retoma as cores e o cenário de *O grito*, de Edvard Munch. Dessa forma, as diferentes artes se conversam a fim de representar elementos expressionistas. É inquietante e irreal, mas nos diz muito mais sobre a realidade.

> O pendor para contrastes violentos, que a literatura expressionista transpôs para fórmulas feitas a machado, bem como a nostalgia do claro-escuro e das sombras, inata nos alemães, evidentemente encontraram na arte cinematográfica um modo de expressão ideal. As visões alimentadas por um estado de espírito vago e confuso não podiam encontrar modo de evocação mais adequado, ao mesmo tempo concreto e irreal. Essa fantasmagoria estranha, que ao mesmo tempo atrai e repugna, fez a reputação do cinema alemão no estrangeiro. (EISNER, 1985, p.25)

Não é diferente em *O homem que ri*. Paul Leni, inspirado por tais representações cinematográficas, criou em sua transcriação cinematográfica, cenários fantasmagóricos, caracterizações aterrorizantes e jogos de luz e sombra afim de compor a atmosfera apropriada para a história angustiante, por si só, de Gwynplaine. Tais elementos expressionistas apenas somaram com o horror apresentado na narrativa de Victor Hugo.

Como podemos ver no frame que segue, o jogo de luz e sombras tem papel fundamental para o efeito narrativo. Nesse caso, temos Dea, iluminada pela luz que atravessa a janela. Podemos notar pelas sombras formadas em seu rosto, com as barras da janela em destaque formam uma espécie de prisão, a qual a personagem sente estar por ser cega e não compreender a totalidade do mundo que a cerca. Apenas sua expressão e rosto são aclarados, enquanto o restante do cenário está nas penumbras.

Figura 10 – Dea iluminada pela janela (O HOMEM QUE RI, 1928)

O filme apresenta uma ordem de narrativa diferente do livro. Enquanto Victor Hugo revela apenas na metade para o final do livro, a origem de Gwynplaine – filho de Lorde Clancharlie que foi morto acusado de traição –a transcriação fílmica apresenta o plot logo nas primeiras cenas.

O Rei James II, que estava a dormir, recebe em seus aposentos a notícia da captura de Lorde Clancharlie, como meio de tortura, ele revela ao Lorde que não apenas será morto como punição de sua rebeldia, como também seu filho pagará. Dessa forma, ficamos sabendo logo no início que Gwynplaine foi mutilado como lembrete eterno do "erro" de seu pai. Revelando o que fizeram ao menino, vendendo-o aos *comprachicos* para se encarregarem da obra em sua face. Temos a seguinte reação de Lorde Clancharlie:

Figura 11 – Lorde Clancharlie condenado (O HOMEM QUE RI, 1928)

Vemos que o ângulo da câmera foi posicionado de forma a observarmos Lorde Clancharlie de cima. Tal recurso é descrito por Jennifer Van Sijll, em *Narrativa Cinematográfica* (2017), como plano plongê, "quando a câmera é colocada acima do objeto com as lentes apontadas para baixo. Isso faz com que o objeto pareça menor e vulnerável" (SIJLL, 2017, p.198).

Imitando a visão do rei, que estaria a olhar o homem por cima, enquanto ele está ajoelhado enfrentando o horror que acabara de lhe ser dito, depreendemos como Lorde Clancharlie está em posição submissa, sem poder diante da figura soberana que detém todo o controle acima dele. A ausência de cenário confere destaque apenas para sua figura, denotando o vazio que o personagem sente diante da confirmação da tortura de seu filho e de sua morte iminente.

A posição da câmera também denota um *close*-up ou plano detalhe, o qual tem como foco o rosto e os ombros do personagem. Jennifer Van Sijll coloca que

> Quanto mais nos aproximamos do personagem, maior é a probabilidade de sentirmos empatia por ele. Isso porque o *close-up* oferece uma proximidade física normalmente reservada àqueles que são aceitos na esfera íntima do personagem. Quanto mais tempo permanecemos nessa proximidade estreita, mais empatia sentimos. (SIJLL, 2017, p.187)

O rei está em posição de poder e sente prazer no que está fazendo, em exercer sua autoridade de forma arbitrária e sem escrúpulos. O governo opressor e distópico do monarca fica melhor explicitado quando o mesmo diz, em voz alta, a causa da sentença de morte de Lorde Clancharlie, por se tratar de cinema mudo, os diálogos são representados por cartões que "interrompem" a imagem para que possamos apenas observá-las. A transcrição de sua fala é "Então, o rebelde orgulhoso que se recusou a beijar nossa mão, retorna de seu exílio para beijar a 'dama de ferro'". (O homem que ri, 1928).

A condenação mortal de Lorde Clancharlie vem da sua recusa em servir cegamente ao rei, por questionar seu poder e soberania, foi sentenciado sem qualquer misericórdia. Sobre tal contexto, Gustavo Pereira, ao realizar uma análise crítica do filme, aponta que

> O ano de 1490, escolhido para começar a história, remete ao período imediatamente posterior à Guerra das Duas Rosas, quando uma Inglaterra empobrecida e dilacerada por mais de um século de conflitos tinha a nobreza desconectada ao povo (é pertinente dizer que O Homem Que Ri toma liberdades poéticas, pois o rei da Inglaterra em 1490 era Henrique VII). Este recorte temporal dialoga com os Estados Unidos de 1928, ano de lançamento do filme, precisamente no que diz respeito ao antagonismo de dois grupos sociais. Os "loucos anos 20", consequência direta da Primeira Guerra Mundial, dividiram o país entre "campo" e "cidade", com os membros do primeiro grupo acusando o segundo de "destruir tudo o que tornava a América grande". Leni, alemão chegado ao país um ano antes, captou esta tensão e tentativa de "volta às origens" – que acabou por se concretizar na eleição de 1928, com a vitória do Republicano Herbert Hoover – retratando em O Homem Que Ri uma monarquia que persegue opositores e oprime as massas. A punição que James II inflige ao Lorde Clancharlie é motivada por este ter se negado a beijar sua mão. Fica evidente que, além de implacável, James II tem traços sádicos em sua personalidade. Não só condena o nobre que o "traiu", como também seu filho Gwynplaine (em sua fase infantil, interpretado por Julius Molnar). E faz questão de contar isso a Clancharlie antes de ordenar sua execução, com o único objetivo de torturá-lo. (PEREIRA, 2017, s.p.)

Dessa forma, vemos que o Paul Leni, diretor do filme, trouxe em sua transcriação reflexos da sociedade em que se encontrava, criando um diálogo entre a época inglesa de 1490 com o contexto político dos Estados Unidos, o que também diz respeito diretamente com a sociedade que Victor Hugo também descreveu em seu livro, usado como possível crítica ao seu contexto francês. Vemos, assim, como cenários distópicos retratam a opressão da classe inferior e compartilham elementos entre si, que vem a se conversar nas obras artísticas.

Inegável pensar na própria Gotham City que, apesar de fictícia, carrega muito do imaginário caótico das sociedades reais, forma um contexto de igual caráter distópico e

opressor, invadido por figuras monstruosas como Gwynplaine, marginalizadas e criadas dentro daquele universo como resposta ao governo vigente, algo como um circo de horrores. O filme *Joker* aqui citado e a graphic novel *A* Piada *Mortal*, servem como emblemas dessa temática, construindo reflexões sobre os conflitos sociais que formam a essência vilanesca de Coringa.

De um lado, na narrativa fílmica, temos Arthur Fleck, dotado de problemas psicológicos e negligenciado, de outro, na história em quadrinhos, um comediante fracassado que, em busca de uma vida melhor para sua esposa grávida, recorre ao mundo do crime e termina transmutado em Coringa. Muitas são as possíveis origens do vilão e muitas as representações que cuidam do seu contexto e suas problemáticas, estas serão melhor exploradas nos capítulos que se seguem.

Na cena a seguir, o rei James II está a proferir a sentença enquanto é admirado por seu bobo da corte que, em inglês, é denominado *Jester*. Palavra de significado similar ao *Joker*, denota o indivíduo que serve como entretenimento ao seu superior. Reparemos como o *Jester* se mistura com o cenário, todo em tons escuros, conferindo invisibilidade a ele, enquanto o rei está em papel de destaque com as roupas mais claras, dando ar de soberania diante dos demais.

Figura 12 – Rei e seu *Jester* (O HOMEM QUE RI, 1928)

Lembrando que apenas há essa dualidade (claro e escuro) para compor a atmosfera, a criatividade entra em cena. Podemos inferir que a cor mais clara também pode servir para indicar a pureza e ingenuidade em comparação aos demais personagens. É o caso de Dea que, considerada como a personagem inocente, aparece em grande parte das cenas trajando vestidos brancos, enquanto os demais usam de roupas escuras.

Figura 13 – Dea vestida de branco (O HOMEM QUE RI, 1928)

Os planos abertos são realizados para mostrar boa parte do cenário, salientando como a garota se destaca positivamente dentre todos os aspectos em cena. Até mesmo seu cabelo, de cor clara e cacheado, possibilita uma visão angelical de Dea. Contraste gritante com a aparência monstruosa e aterrorizante de Gwynplaine, sua paixão. Considerando tal ponto, Gwynplaine não se considera o suficiente para estar com Dea. Como um símbolo utópico, a garota seria inalcançável para ele, o branco indicaria essa pureza conforme Eva Heller propõe:

> Na simbologia, o branco é a mais perfeita entre todas as cores. Não existe nenhuma "concepção de branco" com significado negativo. Porém a perfeição também cria distanciamento: apenas 2% dos entrevistados citaram o branco como cor predileta. E quase a mesma proporção – 2% dos homens, 1% das mulheres – citaram o branco como cor menos apreciada. (HELLER, 2013, p.275)

Durante todo o filme, é possível notar que Gwynplaine esconde seu sorriso tanto quanto possível. Até mesmo com Dea, que não pode ver sua imperfeição, ele busca ocultar sua desfiguração em todos os momentos.

Figura 14 – Gwynplaine escondendo o sorriso (O HOMEM QUE RI, 1928)

Momento simbólico que alude ao fato dele esconder seu rosto, está quando Gwynplaine se contempla diante do espelho e, aturdido com sua própria imagem, fecha o espelho para que não possa mais se ver. A posição de suas mãos tampa o desenho das máscaras teatrais estampadas na madeira do espelho, exatamente onde seriam seus sorrisos. Indicando que essa é a grande angústia que vive, o sorriso eterno marcado em seu rosto quando, na verdade, não se está feliz.

Figura 15 – Gwynplaine fechando o espelho (O HOMEM QUE RI, 1928)

Na primeira imagem temos um plano denominado *over the shoulder*, o qual designa o uso da câmera por cima dos ombros do personagem, o plano "pode ser usado para sugerir tensão, intimidade, desejo, ódio, confinamento ou conspiração, por exemplo. Depende do argumento e da encenação." (SIJLL, 2017, p.192). Dessa forma, o objeto de interesse seria o que está posto à frente do personagem, que seria sua imagem refletida no espelho. Considerando que o espelho serve para refletir a aparência, o foco seria nos mostrar a figura desse personagem, para além, também é evidenciado como ele se enxergam de forma diferente do que está explícito em sua aparência.

Momento semelhante, utilizando o mesmo plano é visto em *Joker*:

Figura 16 – Arthur Fleck se olhando no espelho (JOKER, 2019)

Algo que é notável do expressionismo e evidenciado no filme de Paul Leni são as expressões faciais. Elas são importantes para passar a mensagem do sentimento pelo qual o personagem está passando, evidenciar as emoções e passar mensagens visuais sobre o que está sendo expresso em tela. Quando há ausência de diálogos, tornam-se ainda mais intrigantes, pois funcionam como retratos do que o personagem quer dizer, mas não o diz em palavras.

Especialmente em se tratando do expressionismo, a face é uma ferramenta de extrema relevância para provocar no espectador a tensão esperada pelos exageros das expressões dos personagens. O homem que ri torna essa tarefa desafiadora, pois por ter um sorriso eterno no rosto, parte de suas feições são "comprometidas" para expressar algo diferente. No entanto, é exatamente isso que sustém a contrariedade e sua complexidade. Conrad Veidt consegue expressar inúmeras emoções mistas de tristeza, angústia, medo e terror, dispondo ainda do sorriso escancarado. O que faz de Gwynplaine o contraste perfeito entre ser forçado a ser feliz em uma sociedade onde ele não o é.

O filme oferece essa perspectiva pela possibilidade de retratar visualmente o personagem, enquanto no livro tais emoções são descritas ou expressas por fala, de forma que a narrativa fílmica usa da imagem para passar as emoções necessárias, muitas vezes sem falas. Observemos alguns exemplos de Gwynplaine ao longo do drama:

Figura 17 – Emoções de Gwynplaine (O HOMEM QUE RI, 1928)

Dentre as imagens apresentadas, podemos notar emoções de horror, desespero, medo e até mesmo alegria, todas com o sorriso presente, de forma a contrastar com o que ele realmente está sentido em sua totalidade. Uma crítica às aparências, àquilo que queriam que ele fosse quando o mutilaram, distorcendo sua identidade por completo, fadado a ser apenas o homem que ri. Nota-se como que, em grande parte dos frames, o rosto de Gwynplaine se destaca em tons de branco brilhante, enquanto tudo está escuro ao redor. Tal recurso visa salientar o objeto que se quer mostrar, o rosto dele sempre está em foco por ser o centro da narrativa.

> (...) o “choque” de luzes e sombras, a iluminação súbita de uma personagem ou um objeto com o facho do projetor, a fim de concentrar aí a atenção do espectador, e a tendência em deixar neste exato instante todas as outras personagens e objetos mergulhados em trevas indefinidas. Era a tradução visual do axioma expressionista, que manda visar apenas um único objeto escolhido no caos universal, arrancando-o de seus liames. E tudo, até o halo fosforescente que acompanhava o contorno de uma cabeça e ia se esfumar no mundo noturno, até o feixe de luz agudo que fazia brotar como um grito a mancha branca do rosto, estava antecipado na peça. (EISNER, 1985, p.45)

Gwynplaine também é colocado em cena mergulhado em trevas, em dado momento, antes de sua apresentação como palhaço, ele está no camarim com seus colegas de atuação. Enquanto todos vibram por apresentar mais um espetáculo, Gwynplaine mantém-se cabisbaixo. Todos os personagens estão aclarados na imagem, enquanto o homem que ri mistura-se à escuridão, ficando quase invisível. O efeito aqui torna-se outro, mostrar como a escuridão adentra Gwynplaine por interpretar um papel que ele não quer, por estar em uma posição que não foi sua escolha, por não se alienar como os demais personagens que não enxergam a problemática de sua marginalização naquele contexto.

Figura 18 – Gwynplaine mergulhado nas sombras (O HOMEM QUE RI, 1928)

A ignorância do sofrimento de Gwynplaine por parte dos demais ainda é evidenciada nas cenas que se seguem após o espetáculo. Um dos colegas retira a maquiagem na frente dele e, sem notar o desapontamento do homem que ri, elogia o fato de não precisar se limpar após o show, pois tem um sorriso eterno.

Figura 19 – Gwynplaine não pode tirar sua maquiagem (O HOMEM QUE RI, 1928)

Enquanto o sorriso pintado de seu colega de trabalho se desfaz em sua frente, Gwynplaine percebe que sempre será nada além do que uma aberração, pois a deformidade estará sempre o acompanhando, estava lá desde criança, agora como adulto e continuará mais tarde, quando velho. A desesperança se mostra em seu olhar quando o mesmo se retrai, sozinho, a pensar sobre a questão.

Figura 20 – Desesperança no olhar de Gwynplaine (O HOMEM QUE RI, 1928)

Mais uma vez, as emoções são transmitidas pelo olhar, uma vez que sua face é comprometida pelo sorriso, contraste que eleva a característica cinematográfica em tornar tais efeitos possíveis. A dor do personagem pode ser sentida, devidamente expressada pelas suas feições, algo marcante no movimento expressionista. O recurso visual também foi bem marcado quando Gwynplaine descobre ser filho do Lorde Clancharlie e, por consequência, um lorde também.

O choque em descobrir fazer parte daquela sociedade rica, classe alta que sempre lhe foi inalcançável, trouxe espanto ao personagem. Ursus e Dea nada souberam a princípio, Gwynplaine foi reconhecido em uma de suas apresentações, o levaram em segredo até o médico

Hardquanonne para que confirmasse ser o filho do Lorde Clancharlie, afinal, ele se lembraria da terrível cirurgia que fez em Gwynplaine ainda criança.

Uma vez dentro do palácio, a fim de tomar posse de seu título, Gwynplaine vê de perto como todos daquela classe desprezam os inferiores, são gananciosos e jamais dariam voz às classes menores. Ao realizar seu discurso, ainda enfrenta uma plateia de lordes e nobres rindo de sua aparência, sem acreditar que o famoso homem que ri era um deles. Mesmo o sendo por sangue, é deixado claro que sua aparência é motivo de rejeição pelos demais, que não concordam que Gwynplaine faça parte daquele lugar.

Tomado por raiva e angústia, Gwynplaine aproveita o espaço propício, a visibilidade que está recebendo e decide fazer críticas à sociedade e àquele governo, mostrando sua insatisfação diante da opressão. Eis o trecho conforme descrito no livro de Victor Hugo:

> Esse riso que está em meu rosto foi posto aí por um rei. Esse riso exprime a desolação universal. Esse riso significa ódio, silêncio forçado, raiva, desespero. Esse riso é um produto da tortura. Esse riso é um riso de violência. Se Satã tivesse esse riso, esse riso condenaria Deus. Mas o Eterno não se assemelha aos efêmeros; sendo o absoluto, ele é justo; e Deus abomina o que fazem os reis. Ah! Os senhores me consideram uma exceção! Eu sou um símbolo. Ó imbecis todo-poderosos, abram seus olhos. Eu encarno tudo. Represento a humanidade tal qual foi feita por seus mestres. O homem é um mutilado. O que fizeram a mim fizeram ao gênero humano. Deformaram-lhe o direito, a justiça, a verdade, a razão, a inteligência, assim como deformaram meus olhos, narinas e orelhas; como a mim, puseram-lhe no coração um poço de cólera e sofrimento, e na face uma máscara de contentamento. Onde o dedo de Deus havia tocado, as garras do rei se cravaram. (HUGO, 2019, p. 547-548)

A questão levantada por Gwynplaine nos faz refletir sobre a concepção da sociedade e os valores que são propagados, pois, sendo marginalizado e ignorado pela população, aponta que foi ela mesma quem a criou, pois foi o próprio rei, detentor do poder, que utilizou de sua autoridade para formar a deformidade de Gwynplaine. Sendo assim, a própria sociedade, por reproduzir conceitos distópicos, cria os próprios infortúnios na população, cria a própria distância entre aqueles que pertencem à classe alta e tira a individualidade e a voz daqueles que são considerados inferiores.

Discussão similar à empregada em *A Piada Mortal*, quando Coringa afirma que se tornou vilão justamente por ter tido um dia ruim, em que todos os aspectos horrendos da sociedade se voltaram contra ele e o corromperam, transformando-o no príncipe palhaço do crime. É inevitável comparar Gotham City com a sociedade descrita por Victor Hugo e representada em filme por Paul Leni, vale também pensar em nós mesmos enquanto indivíduos inseridos em um dado contexto social que propaga valores e modela a formação da individualidade.

Josilene Pinheiro-Mariz, no prefácio escrito para a edição do romance de Victor Hugo aqui trabalhada, discorre sobre o poder atual que ainda reverbera por meio dos questionamentos levantados no enredo:

> As questões sociais reiteradamente abordadas por Hugo, no conjunto de sua obra, em O Homem que Ri fazem emergir filigranas que chancelam quão visionário foi o escritor. Nos nossos dias, é impossível não recorrer ao mestre e constatar o que subjaz na reflexão de Gwynplaine: "é do inferno dos pobres que é feito o paraíso dos ricos" (HUGO, 2019, p. 296). Como, 150 anos após a sua publicação, a contemporaneidade da narrativa é tão tangivelmente real? Ricos e pobres, a Aristocracia inglesa e desafortunados socialmente são levados ao leitor. O trio formado por Dea, Ursus e Gwynplaine: uma garota cega, um "homem lobo" e um homem que, aparentemente, ri todo o tempo, dá tônica à sutileza desse "delírio verbal" a da "alucinada erudição" que é este romance. (...) A força desse discurso é tão atual que não somente reforça a agudeza da narração, como também ressalta o empenho social do escritor que, neste romance, dá voz às minorias. Não se pode refutar, portanto, o espaço temporal em que está ancorada a narrativa, o que faz sobressair de modo mais enfático a atualidade da obra, ao abordar questões como bullying, pessoas sem teto, crianças e adolescentes de rua, pessoas portadoras de deficiência, abandono; registrando-se ainda a presença de políticos pouco comprometidos com seus "súditos". (PINHEIRO-MARIZ in HUGO, 2019, p. 13-15)

No momento em que Gwynplaine realiza tal discurso afim de abrir os olhos daqueles que estão à sua frente e evidenciar que a mudança é necessária, que é preciso dar voz aos que não o tem, ele acaba sendo ridicularizado. A cena no filme se mostra impactante ao representar como, devido à sua aparência, Gwynplaine jamais terá voz, não é levado a sério, tratado como mero palhaço, como se estivesse realizando mais uma de suas apresentações de saltimbanco. A dor de ser silenciado, ainda mais em uma oportunidade em que poderia ser ouvido, em que estava em posição de destaque, é retratada simbolicamente:

Figura 21 – Gwynplaine, o homem que ri (O HOMEM QUE RI, 1928)

A cena apresenta um primeiríssimo plano, onde o foco é centrado no rosto dos personagens, apresentando nitidamente os detalhes das emoções transmitidas. Projeta-se, assim, os pensamentos e sentimentos interiores que o personagem está passando. Na cena em questão de Gwynplaine, o recurso propiciou que observemos o contraste entre seu riso e o choro. Primeiramente, a câmera foca apenas nos olhos, a mostrar a tristeza por meio das lágrimas, em seguida, desce para a boca, dando ênfase no riso. É notável também como Gwynplaine esconde os olhos para que apenas o riso seja observável nesse momento, salientando a discrepância entre o que sente e o que está na superfície.

Podemos relacionar ao Palhaço Pagliacci, que diverte a todos mas encontra-se triste, em busca de ajuda. Da mesma maneira, Dea externa como Gwynplaine é capaz de fazer os outros rirem quando está tão triste. A marginalização e a angústia vividas pelo personagem nos fazem refletir sobre o egoísmo e narcisismo das classes superiores que silencia tais questões e apenas usufrui da população como bem entender.

O final se dá de maneira diferente no livro e no filme. Enquanto um se mantém mais "otimista", o outro traz um desfecho amargo para a triste história do homem que ri. Como que para provar a fala de Ursus ao início do romance de Victor Hugo, a morte se faz presente na narrativa escrita como escape àquela sociedade conflituosa, após Gwynplaine desaparecer para assumir seu posto como Lorde, Dea adoece por estar longe de seu amado. Ela e Ursus são expulsos de Londres por causa de Homo, o lobo, proibido de ser criado naquele lugar. Dessa forma terão que regressar de navio à sua cidade inglesa.

Concomitantemente, Gwynplaine, não conseguindo sucesso em seu discurso à realeza, decide abdicar de seu título de Lorde e voltar para sua família, com esforço consegue alcançá-los no barco, mas é tarde demais. A imensa alegria de tê-lo de volta não foi o suficiente para curar Dea, do contrário, parece ter sido a pontada para sua morte que, de tanto regozijo, começa a sentir-se mais fraca do que já estava morrendo nos braços de Gwynplaine. Tomado por grande desgosto e amaldiçoando aos céus, Gwynplaine perde total esperança e sentido em sua existência, fadado a ser sempre o homem que ri, não poderia viver sem Dea e decide suicidar-se, atirando-se em alto mar.

> Murmurava: "Fique tranquila. Estou seguindo você. Vejo muito bem o sinal que você me faz". Não tirava os olhos de um ponto do céu, o mais alto da escuridão. Sorria. O céu estava completamente negro, não havia mais estrelas, mas era evidente que ele avistava uma estrela. Atravessou o convés. Depois de alguns passos rígidos e sinistros, chegou ao extremo da borda.— Já vou, Dea, aqui estou — disse ele. E continuou a andar. Não havia parapeito. Ele tinha o vazio diante de si. Pôs o pé nesse vazio. Caiu. A noite era densa e surda, a água era profunda. Desapareceu. Foi um desaparecimento calmo e sombrio. Ninguém nada viu nem ouviu. O navio continuou a navegar e o rio

> continuou a correr. Pouco depois, o navio entrou no oceano. Quando Ursus voltou a si, não viu mais Gwynplaine, e, perto da borda, avistou Homo, que uivava na escuridão, olhando o mar. (HUGO, 2019, p.587)

Dea representa a esperança utópica descrita por Ernst Bloch em *O princípio Esperança*, quando o indivíduo já não consegue mais suportar o contexto em que está inserido e busca por algo que o leve a continuar a viver e buscar por uma nova utopia, esperar que as coisas serão diferentes e boas, ao contrário da distopia vigente que verteu das concepções colocadas pela sociedade no que acreditava ser utópico, detendo o poder nas mãos de poucos e subvertendo os demais a condições subalternas.

Durante todo o filme vemos que ela é representada nas cores brancas, o cabelo é claro e as roupas são alvas, a figura é angelical, algo divino que está distante do caos da terra e deve ser consagrado para que não seja corrompido. A morte, nesse sentido, pode vir a aludir a única maneira de Dea e Gwynplaine encontrarem paz, pois enquanto estiverem vivos naquela sociedade, apenas sofrerão por não terem forças para lutar contra o sistema. Nota-se que Gwynplaine, quando está a suicidar-se, apenas pensa na representação simbolicamente utópica de Dea, ela é a única estrela a brilhar no céu repleto de escuridão e trevas, significando ser a esperança no meio do caos.

Já no filme, o final traz a esperança de forma mais palpável aos personagens, sem a simbologia da morte naquele contexto. Após Gwynplaine ter seu discurso rejeitado na câmara dos Lordes, eles o consideram um traidor por não obedecer às ordens da rainha, desrespeitando sua autoridade e, então, decidem caçá-lo. A cena é retratada de forma metafórica a posição de Gwynplaine naquela sociedade.

Figura 22 - Gwynplaine sendo perseguido (O HOMEM QUE RI, 1928)

O plano aberto, que mostra amplamente o cenário, demonstra a pequenez de Gwynplaine diante dos valores propagados pela sociedade, cercado por todos os perigos possíveis, por pessoas que o querem silenciar e matar a individualidade. É possível notar as construções dos prédios, imponentes, e características do expressionismo que enfatiza tais modelos. Quando consegue escapar, ele vai ao encontro de Dea e Ursus que foram expulsos de Londres e estavam regressando de navio à sua cidade.

Dea não está doente e tão pouco morre, de forma que Gwynplaine também não se suicida. A família permanece unida e feliz, pela primeira vez vemos o homem que ri esboçar um sorriso genuíno, demonstrar felicidade que se adequa ao seu riso eterno. Apesar de não conseguir trazer as mudanças que queria à sociedade, apesar de sua revolta no discurso não ser ouvida, apesar de continuar a ser marginalizado e silenciado, indivíduo sem individualidade, Gwynplaine encontra a paz e esperança na sua família, composta por pessoas igualmente à margem daquele contexto distópico, tornam-se a esperança de cada um.

Figura 23 – Felicidade de Gwynplaine (O HOMEM QUE RI, 1928)

A última cena mostra o navio caminhando para o sol, tudo fica mais claro, em tons de branco e cinza, sem a presença marcada do preto, simbolizando a positividade e o futuro esperançoso que eles aguardam.

Figura 24 – Cena final do filme (O HOMEM QUE RI, 1928)

A persona na qual o Coringa teve sua aparência inspirada, tanto no sorriso assustador ao olhar macabro e os cabelos penteados para trás, corrobora com a ideia de que a expressão física confere ao vilão um contraste paradoxal com a ideia do palhaço que carrega em si, pois tendo o rosto branco, cabelos coloridos e boca vermelha, alude à figura do palhaço que, geralmente, traz alegria e leveza às pessoas, Coringa só traz o caos.

Diferentemente de Gwynplaine, que apesar de toda o sofrimento, continua sendo uma boa pessoa, sem causar mal aos outros, Coringa verte para o caminho da vilania e utiliza o desgosto e angústia passada como motivação e válvula de escape para os atos criminosos. Tendo em vista que não são todas as representações do vilão que apresentam sua possível origem, falamos justamente daquelas que discorrem sobre seu hipotético passado, levantando questionamentos e reflexões sobre o estudo desse personagem.

1.2 História em quadrinhos: A Arte Sequencial e as eras dos Super-heróis

As histórias em quadrinhos constituem uma linguagem peculiar, pois envolvem imagens estáticas e palavras, um diálogo estabelecido entre o visual e a escrita para formar a narrativa da história. Diferente dos textos literários em geral, que levam o leitor a imaginar todos os cenários e personagens, as HQs guiam o leitor a criar, em sua mente, a noção de movimento que os próprios quadros indicam: a chamada Arte Sequencial.

Will Eisner, em *Quadrinhos e Arte Sequencial* (1989), evidencia que

> Ao escrever apenas com palavras, o autor dirige a imaginação do leitor. Nas histórias em quadrinhos imagina-se pelo leitor. Uma vez desenhada, a imagem torna-se um enunciado preciso que permite pouca ou nenhuma interpretação adicional. Quando palavra e imagem se "misturam", as palavras formam um amálgama com a imagem e já não servem para descrever, mas para fornecer som, diálogo e textos de ligação. (EISNER, 1989, p.122)

A quebra de paradigmas é estabelecida ao unir ambas as linguagens, visual e escrita, mas com o toque único de, através da imagem, contar e promover a noção de movimento. Une-se elementos da literatura com a arte visual para criar uma linguagem própria.

> A configuração geral da revista de quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente. A leitura da revista de quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual. (EISNER, 1989, p.8)

O esforço intelectual viria da nossa capacidade em assimilar ambas as estruturas das linguagens literária e artística, para compreender a nova concepção dada nas histórias em quadrinhos. Parte-se de algo que já conhecemos para o novo, Scott McCloud também aponta a semelhança com uma terceira linguagem: a cinematográfica. A ideia perpassa a noção de movimento sequencial, pois, um filme utiliza vários frames em sequência para criar o movimento diante dos nossos olhos.

A diferença é que as imagens no cinema são sobrepostas, enquanto nas HQs, se encontram justapostas. Assim, os quadrinhos obedecem à uma estrutura que combina imagem e texto em balões e mescla discursos do narrador com a apresentação dos pensamentos do próprio personagem.

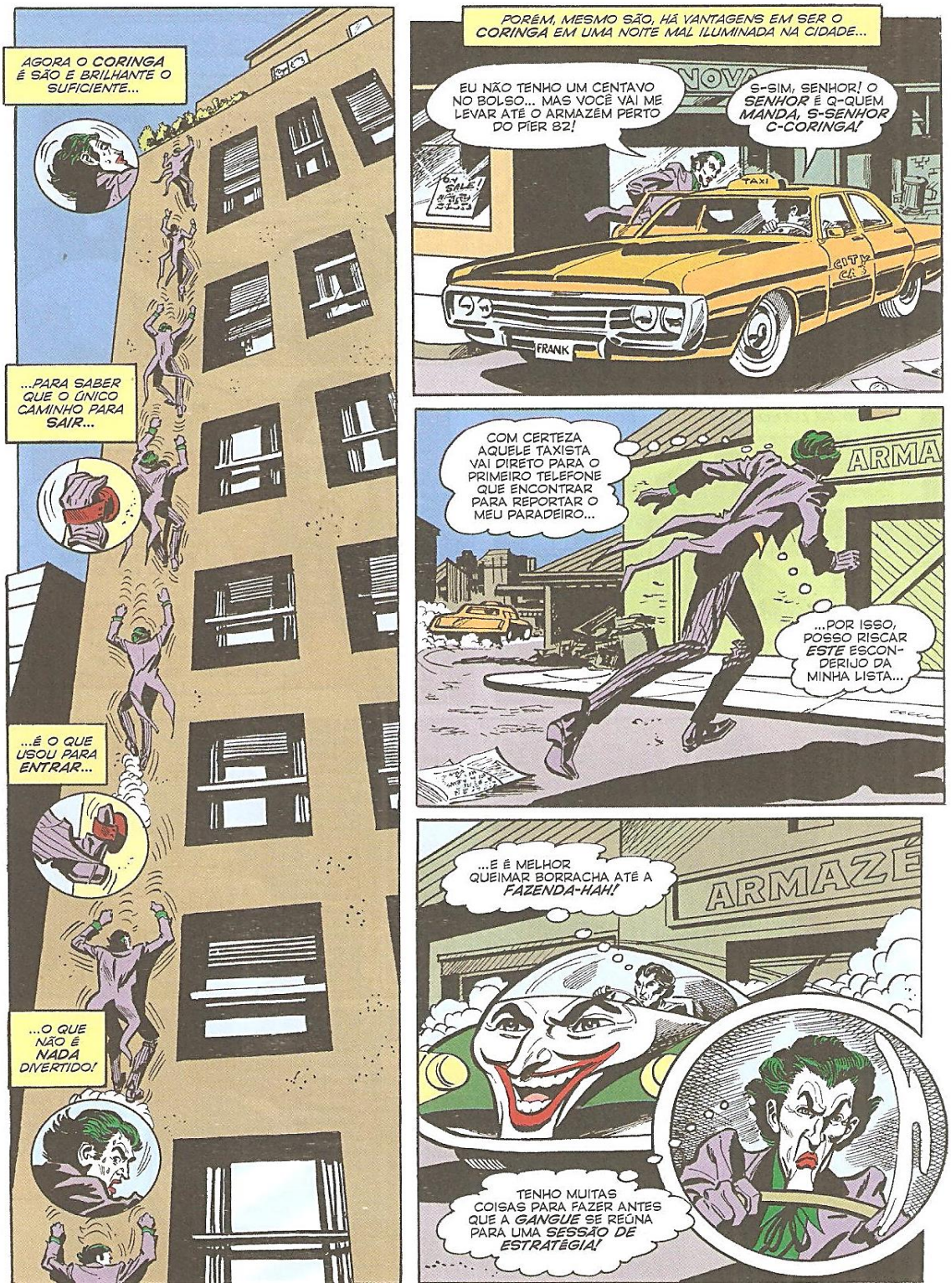


Figura 25 – Discurso direto e indireto nas HQs do Coringa (O'NEIL, 2017, p.128)

Na imagem acima, retirada de um compilado de histórias em quadrinhos do Coringa, de Irv Novick, é possível ver como esse recurso é explorado para formar sentido no enredo. Há uma mesclagem entre o narrador expressando as ações do Coringa (primeiro quadro), como

também há balões de pensamento que mostram o que o vilão está ponderando (terceiro e quarto quadros), apresentando para o leitor seu raciocínio no agir.

Por fim, no segundo quadro, a fala é dada ao personagem pelo balão de fala. Em uma única página, há três diferentes formas de enunciação discursiva (narração, balão de fala e balão de pensamento), a fim de evidenciar os atos do vilão que, quando lhe convém, fala em voz alta ou, quando em segredo, resguarda-se a arquitetar seus planos consigo mesmo. Assim, o leitor pode observar essas mudanças e compreender melhor a consciência do personagem e sua construção.

O próprio narrador lhe confere adjetivos como “são e brilhante”, contribuindo para a perspectiva narcisista do personagem, além de colocar em reflexão o que seria a sanidade do príncipe palhaço do crime, tendo em vista que é a sua insanidade que se faz presente em sua concepção. Abordando uma possível leitura de que o Coringa se veria como mais são do que as outras pessoas.

Scott McCloud, em *Desvendando os Quadrinhos*, utiliza da metalinguagem para explicar a construção das HQs, ele explica sobre o efeito de conclusão que ansiamos enquanto seguimos os quadros e “montamos” o enredo na nossa cabeça, sendo o conceito que permite explicar a possibilidade de ler quadros justapostos.

Tal habilidade só seria possível pela sarjeta ou calha, denominação para o espaço entre um quadro e outro nas HQs. Esse vão não é apenas por estética, mas indica que uma fração de acontecimentos ocorreu, seja por breves instantes, ou até mesmo um tempo consideravelmente maior, o que será evidenciado pelo tamanho dessa sarjeta (mais curta indica ações rápidas e mais larga, ações demoradas).

AGORA, VOCÊ MORRE!
NÃO! NÃO!

EEYAA!!

ESTÁ VENDO O ESPAÇO ENTRE OS QUADROS? É O QUE OS AFICIONADOS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS CHAMAM DE SARJETA.
APESAR DA DENOMINAÇÃO GROSSEIRA, A SARJETA É RESPONSÁVEL POR GRANDE PARTE DA MAGIA E MISTÉRIO QUE EXISTEM NA ESSÊNCIA DOS QUADRINHOS!

É AQUI, NO LIMBO DA SARJETA, QUE A IMAGINAÇÃO HUMANA CAPTA DUAS IMAGENS DISTINTAS E AS TRANSFORMA EM UMA ÚNICA IDÉIA.
EE!

(MCCLOUD, 1995, p.66 e 67)

Um exemplo está em cenas de ação como a vista em *Batman nº 2* (1940):

Figura 26 - Funcionamento do raciocínio conclusivo na leitura de HQs (BATMAN - N°2, 1940, p.14)

No primeiro quadro, Coringa está distraído a manusear uma arma, enquanto Batman sobe pela sacada a fim de surpreendê-lo. Já no segundo quadro, vemos o homem morcego agarrando as pernas de Coringa para derrubá-lo e, no terceiro quadro, acerta-o com golpes. Na leitura que realizamos, não enxergamos as cenas isoladas, mas induzimos que Batman colocou os dois pés no chão ao subir a sacada, andou até Coringa e jogou-se sobre ele, em seguida, deve ter se levantado e desferido os socos para evitar a fuga do vilão.

Ou seja, uma cena completa é construída em nossa mente pelo anseio conclusivo que é formado pelos desenhos apresentados nos quadros. Não enxergamos isoladamente, mas montamos os movimentos que transitaram de um quadro ao outro e levaram a ação realizada, concluindo mentalmente a realidade contínua e unificada descrita por McCloud.

Nota-se ainda como, no terceiro e último quadro, a sarjeta está sendo invadida pela queda do Coringa, quebrando a linearidade estrutural das calhas, indicando que os golpes de Batman foram tão fortes que ultrapassaram os limites do quadro. A borda que delimita a cena em si é denominada requadro e, ao ser "quebrado", mostra como a própria estrutura das HQs pode ser explorada para que cause o impacto desejado. Ao brincar com a ruptura do requadro, é enfatizada a força de Batman na luta contra o mal, especificamente contra seu arqui-inimigo, Coringa.

Will Eisner pontua como essa "limitação" na encenação seria um obstáculo a ser ultrapassado pela habilidade do nosso entendimento, referenciado por McCloud. No entanto,

vale ressaltar que há lacunas no cinema também, ainda que apresentados de forma diferente das HQs:

> A arte sequencial, tal como é praticada nas histórias em quadrinhos, apresenta um obstáculo técnico que só pode ser superado com a aquisição de uma certa habilidade. O número de imagens é limitado, ao passo que no cinema uma ideia ou emoção podem ser expressas por centenas de imagens exibidas numa sequência fluída, numa velocidade capaz de emular o movimento real. No meio impresso, esse efeito só pode ser simulado. (EISNER, 1989, p.24)

Outro ponto essencial para contrastar com a ideia de realidade nas HQs vem do próprio expressionismo, não apenas nas ilustrações que se aproveitam das expressões faciais para enfatizar as emoções propagadas ou, ainda, dos cenários bem demarcados atrás dos personagens, mas os balões de fala são explorados para transmitir a mensagem além das palavras grafadas.

Embora, a princípio, seu principal objetivo seja representar a fala do personagem, pode também ser enfatizada de variadas maneiras pelo formato do balão, o que propicia uma maior saliência da emoção expressada pelo personagem.

> À medida que o uso dos balões foi se ampliando, seu contorno passou a ter uma função maior do que de simples cercado para a fala. Logo lhe foi atribuída a tarefa de acrescentar significado e de comunicar a característica do som à narrativa. Dentro do balão, o letreiramento reflete a natureza e a emoção da fala. Na maioria das vezes, ele é resultado da personalidade (estilo) do artista e da personagem que fala. Imitar o estilo de letra de uma língua estrangeira e recursos similares ampliam o nível sonoro e a dimensão do personagem em si. Tentou-se várias vezes "conferir dignidade" à tira de quadrinhos utilizando tipos mecânicos ao invés do letreiramento feito a mão, menos rígido. A composição tipográfica tem realmente uma espécie de autoridade inerente, mas tem um efeito "mecânico" que interfere na personalidade da arte feita a mão livre. O seu uso deve ser considerado cuidadosamente também por causa do seu efeito sobre a "mensagem". (EISNER, 1989, p. 27)

Dentre os possíveis contornos dos balões, Eisner complementa sua explicação apresentando a seguinte tabela:

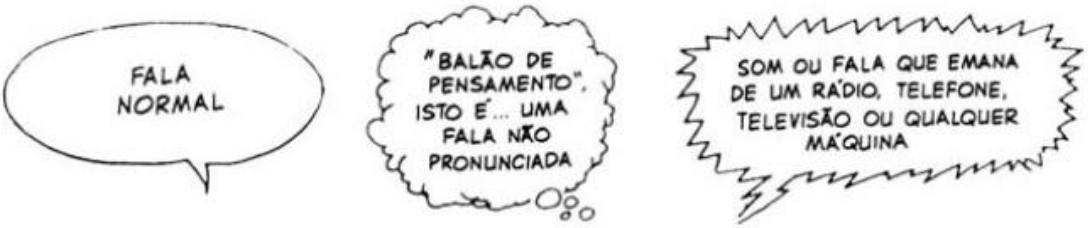


Figura 27 - Diferentes contornos de balões de fala para expressar emoções (EISNER, 1989, p. 27)

Apenas pelo desenho que contorna o balão somos capazes de inferir a emoção do personagem, complementando o que já podemos apreender da fala escrita. Se o contorno for linear, trata-se de uma fala mais tranquila, se for similar a uma nuvem, nos remete ao pensamento, que não é explicitado a mais ninguém na história, apenas ao leitor. Se, ainda, o balão for contornado de forma grosseira e espetada, pode fazer menção a gritos.

A fonte da fala também denota emoções e personalidade dos personagens. Em *Asilo Arkham*, por exemplo, Batman e Coringa possuem estilo próprio em suas falas, que diferem do convencional balão branco.

Figura 28 - Diferentes fontes e balões para expressar personalidade dos personagens (MORRISON, 2016, s.p)

Batman tem sua fala grafada em um balão preto com fonte branca, o que pode remeter a escuridão que o cerca, vestindo-se de morcego. Já o Coringa quebra ainda mais a estrutura ao não dispor sequer de um balão, suas falas encontram-se soltas no ar com uma fonte áspera e vermelha, difícil de ler com naturalidade, o que evidencia a própria natureza transgressora do vilão.

Podemos perceber como a linguagem das histórias em quadrinhos possibilita várias formas explorativas para transmitir a mensagem. A riqueza de sua estrutura permite que a comunicação entre o leitor e as HQs possa ser realizada da maneira que se o autor julgar pertinente. Muito além de apenas imagens e palavras, a relação entre ambas constrói a sua própria linguagem.

O recordatório, balão utilizado para narração nas HQs, que informa algo a mais que o leitor deve saber para compreender determinado quadro ou uma transição de cena a outra, também é explorado como no trecho que segue:

Figura 29 - Narrador nas HQs (BATMAN N°11, 1940, p.3)

Toda vez que o narrador se faz presente, seu recordatório é quadrado e amarelo, para se destacar das falas dos personagens. Suas aparições servem para dar contexto à cena que está

sendo representada no quadro, além de explicar a transição da situação onde o Coringa está para o momento simultâneo onde Bruce Wayne e Dick Grayson (Batman e Robin) estão.

Muito embora as histórias em quadrinhos não tenham uma data específica de criação, pois civilizações antigas como a egípcia e japonesa já dispunham de desenhos rupestres em sequência para promover uma narrativa, as HQs tais como as conhecemos, teve seu marco em 1895, com *The Yellow Kid*, criado pelo americano Richard Outcault.

Figura 30 - *The Yellow Kid* (Disponível em https://comicsalliance.com/tribute-richard-outcault/)

Algumas diferenças são notáveis com as HQs que temos contato cotidianamente, por exemplo: o autor utilizava da própria roupa do garoto para expressar sua fala, o que, mais tarde, se transformaria no balão de fala convencional. A numeração nos quadros também indicava a ordem que o leitor deveria seguir para acompanhar o desenrolar da história, algo que hoje conseguimos ler com maior naturalidade sem a necessidade dos números.

Já as histórias em quadrinhos de super-heróis tiveram seu grande início em 1938 com a criação do Superman, a concepção do super-herói se deu em meio a Segunda Guerra Mundial, com uma forma de escape às ideologias propagadas e toda a disseminação de autoritarismo e impotência diante do contexto caótico.

> Contudo, as HQs não são inocentes. Elas trazem ideologias inseridas nas histórias e na composição dos personagens. O *Superman*, por exemplo, que surgiu alguns anos após a quebra da bolsa de Nova York, em 1929, não só era um símbolo de esperança para um povo que ainda sofria os efeitos da crise, como também foi utilizado para combater a ideia de Super-Homem disseminada pela Alemanha nazista no período precedente a II Guerra Mundial. (SILVA, 2011, p.11)

Conforme descrito por Rafael Laytynher Silva, o Superman era um símbolo de esperança, uma construção de sua própria utopia, um homem praticamente perfeito, com todos os atributos necessários para ser invencível e lidar com as dificuldades que lhe são apresentadas. Embora exista uma fraqueza contra ele, a kriptonita, o que é reforçado seria a ideia da concepção de um super-herói, forte e destemido, com poderes capazes de sobressair as capacidades humanas.

> Nós andamos com dificuldade no chão, ele paira no céu. Para evitar os efeitos da idade, grunhimos levantando peso e suamos em cima de esteiras; ele jogava de um lado para o outro como se fossem de papelão e nunca perde o tanquinho perfeito. Somos coisinhas sem graça, fora de forma e desleixadas; ele é bonitão, dono de um queixo impressionante, e tem uma mecha de cabelo em forma de S descendo sobre a testa como a cauda de um lêmure. (Para os leitores de suas primeiras aventuras, na época áurea do Brylcreem, um cacho fora do lugar na cabeça de um personagem deve ter servido para indicar coragem heroica: “Aqui está um homem de ação! Olhe! Veja como seu cabelo não pode ser controlado por uma insignificante pomada da Terra!”) (WELDON, 2016, p.11)

A citação acima é encontrada no livro *Superman*, de Glen Weldon, onde é discutido o que colocamos sobre a concepção utópica do super herói que serviria como modelo e inspiração, além de motivação para a criação dos mais diversos sucessores. Dessa forma, sua criação pode ser considerada como uma necessidade, pois apresentou aos indivíduos da época, uma espécie de fuga da realidade, que se mostrava agonizante e assustadora. A capa de sua primeira aparição figura sua superioridade diante dos conflitos e também dos próprios seres humanos.

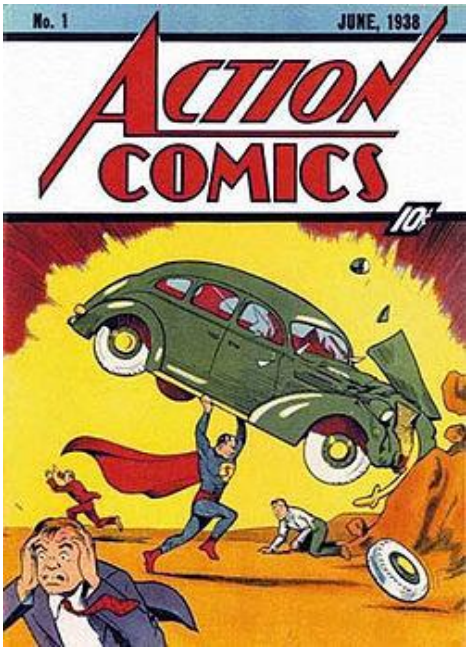


Figura 31 - Primeira aparição do Superman (ACTION COMICS N°1, 1938 – Disponível em: http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/action-comics-(1938)-n-1/3/2)

As cores de sua roupa remetem à bandeira dos Estados Unidos, o que reforça também a ideia de patriotismo e nacionalismo. Além disso, é um alienígena, um ser vindo de outro planeta para ser o super-herói que a humanidade precisa, como uma solução além do que é posto diante de nós, vinda de fora.

Sobre o significado que o conceito de super-herói nos traz, Silva pontua em seu texto que

> O termo "herói" nas histórias em quadrinhos é utilizado para definir aquele que se diferencia dos demais personagens por seus valores morais e suas ações extraordinárias (...) Ele se dedica a lutar por uma causa nobre. É dotado de qualidades como força, inteligência e ética. Segue um código de conduta exemplar e é incorruptível. Liberdade, fraternidade, justiça, coragem, sacrifício etc., são alguns dos ideais dignos que guiam o herói em sua jornada com motivações sempre moralmente e eticamente justas. A diferença entre Herói e Super-herói é que este possui habilidades incomuns para os humanos, a pesar de que, para muitos teóricos, um personagem não precisa necessariamente possuir poderes sobre-humanos para ser um super-herói. Esses dois termos podem ser considerados sinônimos que definem um personagem altruísta que dedica sua vida *na defesa dos fracos e oprimidos, lutando pela paz e justiça do mundo*. (SILVA, 2011, p. 2 e 3)

Representa a figura de não apenas um herói, mas de um super-herói, com habilidades e poderes sobre humanos que cativaram a população que, inserida e aturdida pelo horror social, encontrou nas histórias em quadrinhos um refúgio utópico. Dessa forma, Gerard Jones em *Homens do amanhã – geek, gângsteres e o nascimento dos gibis* (2006), aponta, sobre a consolidação dos quadrinhos, que

> As relações que mantinham com a masculinidade, a sexualidade, o poder, a individualidade, a violência, a autoridade e a moderna fluidez do indivíduo eram tão intrincadas e profundas que seu trabalho falava diretamente às ansiedades da vida moderna- e com um conhecimento de causa que jamais julgaram ter. À medida que o tempo passava, suas criações tornaram-se cada vez mais importantes. Eles previram e ajudaram a moldar a cultura *geek*, estabeleceram o padrão de franquia para entretenimento, criaram uma fantasia pronta para ser vendida à cultura do narcisismo de consumo. Provocaram o surgimento de subculturas artísticas. E tudo isso sem saber direito o que estavam fazendo. (JONES, 2006, p.19)

Com o sucesso do Superman, inúmeros outros super-heróis foram criados e concebidos, até chegarmos aos dias de hoje, onde temos infinitos seres com poderes salvando o mundo nas HQs, além de serem reimaginados e representados também no cinema.

Para fins de organização, há uma divisão por eras que aloca os super-heróis em períodos de tempo, onde podemos observar suas principais características dentro daquele contexto, desde as primeiras criações em 1938 até os dias atuais. São denominadas: era de ouro, prata, bronze e moderna. Há discussões acerca de uma classificação que constaria a era de platina como sendo a primeira, de forma que haveria cinco grupos, mas, para este trabalho, tendo em vista ser mais comumente considerado o início como Era de Ouro, levamos em consideração apenas as quatro classificações mencionadas.

A Era de Ouro é datada de 1938 a 1956, marcada pelo início da criação dos super-heróis, nomes como Superman, Capitão América, Capitão Marvel, Batman e Mulher-Maravilha são importantes para essa época. Como dito anteriormente, essa era ocorreu em meio a Segunda Guerra Mundial, o que fez com que os super-heróis fossem meio de escape aos conflitos da sociedade e modelos utópicos que pudessem ser seguidos. A ideologia perdurou por todo esse contexto, como propõe por Celso Filho:

> A primeira vez que o termo Era de Ouro foi mencionado referindo-se aos quadrinhos dos anos 40 foi feita por Richard A. Lupoff, em um artigo chamado “ReBirth”, em abril de 1960. Nos gibis, o termo foi usado pela primeira vez em 1963, na revista Strange Tales #114, da Marvel Comics. A revista trazia na capa o retorno do Capitão América, vindo de um período que naquele momento foi considerado a Era de Ouro dos quadrinhos. 10 Apesar dos conflitos inerentes para se definir com clareza um período dentro do mundo dos quadrinhos, dificuldade devida aos múltiplos títulos e autores, há um consenso quanto ao início dessa era específica. A primeira edição em que o Superman aparece. Todas as obras seguintes, no mesmo estilo, constituíram um novo gênero. Este conjunto é denominado Era de Ouro dos quadrinhos de superheróis. (FILHO, 2009, p 9 e 10)

No entanto, após o término da guerra, houve também o declínio do interesse popular pelos super-heróis, de forma que muitos deixaram de serem publicados em suas revistas. O que reitera e corrobora com o valor simbólico dos super-heróis que perderam um pouco de sua

magia após a dissipação do conflito distópico. Mas, claro, muitos super-heróis ainda continuaram em voga.

Para o Coringa, objeto de estudo desse trabalho, a era de ouro marca sua criação em 1940, juntamente com seu arqui-inimigo, o Batman. O vilão apresentava, logo de cara, características marcantes diante do visto até aquele momento, como o uso exacerbado da violência e a transgressão da ordem moral e social.

Já a Era de Prata (1956 a 1969) coloca em pauta temáticas voltadas para a ficção científica, Cesar Filho pontua que

> Agora, a ficção científica ganha força. Com todo o universo das histórias em quadrinhos (os poderes dos super-heróis e vilões, as "engenhocas" dos mesmos) buscando explicações através da ciência, mesmo que tal explicação fosse salpicada de fatores fantásticos, exemplo disso são os motes de obtenção dos super-poderes do Homem-Aranha (picado por uma aranha radioativa). (FILHO, 2009, p.11)

Heróis como Flash e o Quarteto Fantástico ganham espaço nesse momento, mas também entra em pauta uma problemática, o código regulador das histórias em quadrinhos, o chamado *Comics Code Authority*, onde foram estabelecidos vários temas que não podiam ser abordados nas HQs, além de solicitar que a violência fosse abrandada. Dessa forma, Coringa foi remodelado a ser mais cômico e verdadeiramente um palhaço.

A Era de Bronze, de 1970 a 1979, conta com o retorno de temas mais violentos, o que traz novamente a figuração caótica do Coringa. Bruno Andreotti explica que

> Na segunda metade da década de 60, vários quadrinhos de super-heróis estavam sendo cancelados. O público que antes consumia quadrinhos estava morrendo no Vietnã ou engajado politicamente, lutando por direitos ou mesmo adotando os modos de vida propostos pelos movimentos da contracultura. Os quadrinhos da Era de Prata, com seu mundo maniqueísta e simplista não era mais tão interessantes assim. Era o início de uma nova era, onde os super-heróis se engajariam em temas políticos e sociais. Era uma abordagem mais realista. Era o advento da Era de Bronze. (ANDREOTTI, 2015, s.p)

Vemos como as HQs estão atreladas ao contexto social, aos valores simbólicos da sociedade, às ideologias propagadas e à política da época. Como objetos artísticos, o contexto proporciona que possamos compreender melhor os aspectos da sociedade e seus impactos, além de pensarmos sobre nosso próprio contexto atual.

A era moderna, que se iniciou em 1980 e continua até hoje, empreende uma temática mais profunda e psicológica, vemos estudos de personagem serem abordados, a fim de que conheçamos mais sobre a mente caótica dos vilões, além de empreender temas como a

corrupção dos super heróis, apresentando, assim, nuances entre o bem e o mal. Marvel Comics e DC Comics até hoje se encontram relevantes e com força no cinema, onde seus heróis e vilões são representados continuamente.

1.3 Batman n°1 (1940)

1940 foi o ano que marcou a história das HQs ao dar vida à personagens que viriam a ser relevantes até os dias atuais, entre eles, Batman e Coringa. Na verdade, Batman teria surgido um ano antes, como parte das histórias contadas na revista intitulada *Detective Comics*, de número 27. Com sua popularidade, ganhou revista própria em 1940, com um *background* e personagens.

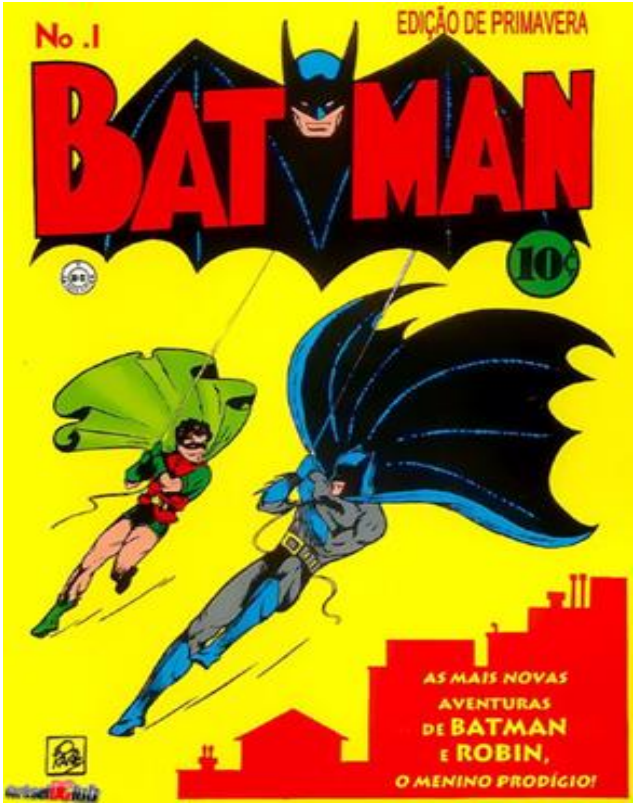


Figura 32 – Primeira capa de Batman (1940) (BATMAN N°1, 1940, capa)

A capa, com cores quentes, cria contraste com a figura de Batman, que usa roupas escuras. O que acontece é que com o sucesso de Superman na apresentação dos super-heróis, outro personagem emblemático foi criado para a disputar essa atenção. Contrastando com a perfeição utópica de Superman, o homem-morcego representa uma primeira quebra da noção de herói por apresentar nuances obscuras em relação a seu antecessor.

Figura 33 – Assassinato dos pais de Bruce (BATMAN N°1, 1940, p.4)

Além de não dispor de poderes sobrenaturais, Batman possui motivações traumáticas para a escolha de combater o crime: teve seus pais assassinados em sua frente quando ainda era criança e, desde então, jurou vingança. Mesmo não tendo poderes, tem habilidades de luta corporal e inteligência que o auxiliam nesse caminho.

Dessa forma, temos na história de Batman uma construção envolta no tema da violência, onde primeiramente foi mostrado aos leitores o grau caótico onde Bruce Wayne (alter ego do homem-morcego) se encontrava, utilizando tal recurso para motivar sua existência e configurar algo peculiar à imagem heroica que, a princípio, pode ser relacionada apenas as motivações

positivas. Bob Kane e Bill Finger apresentavam uma realidade traumática e violenta para construir um justiceiro.

Gerard Jones nos diz que

> (...) Bill Finger foi o primeiro a levar uma dúvida de romancista para o mundo do super-herói. Por que um homem haveria de escolher uma vida dessas? Ele encontrou a resposta na dor. Bill Finger, o jovem escritor taciturno, beberrão e sobrecarregado de trabalho percebeu que a dor da perda poderia endurecer e se transformar num tipo de raiva capaz de distinguir um homem de todos os outros. (JONES, 2006, p.186 - 187).

Embora haja controvérsia sobre sua criação exata, Kane e Finger são os responsáveis pela sua concepção. Há uma grande inspiração no Zorro, o que pode ser percebido pelas vestes escuras, a máscara e o ar misterioso do personagem.

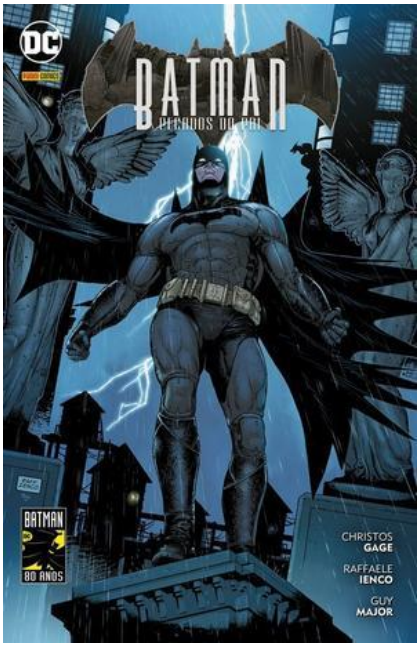


Figura 34 - Comparação entre Batman e Zorro (Disponível em: https://stringfixer.com/pt/Zorro e https://loja.panini.com.br/panini/produto/Comics-DC-Batman-Os-Pecados-do-Pai-Capa-Cartao-52362.aspx)

Sobre isso, Kane afirma,

> "Quando eu era criança, adorava filmes. Um dos meus favoritos era A Marca do Zorro (1920), com Douglas Fairbanks como as duas identidades do sr. Zorro. Durante o dia, tal qual Bruce Wayne, ele fingia ser o filho mimado de uma das mais ricas famílias do México. À noite, tornava-se um justiceiro. Ele se disfarçava vestindo uma máscara que circundava seus olhos. Saia de uma caverna debaixo da sua casa montando um cavalo negro, e essas foram as inspirações para a batcaverna e o batmóvel" (KANE, 2014, p.19)

O zorro se faz presente não apenas na aparência de Batman, mas também na própria história, sendo parte do momento mais marcante: a morte de seus pais. Na HQ original, os pais

de Bruce o levam ao cinema para assistir um filme e, no retorno, são surpreendidos por um assaltante que acaba tirando a vida dos Wayne na frente de Bruce, que é poupado.

Não há menção, como visto na página apresentada da HQ n°1, acerca de qual seria o filme visto por eles. Mas, no cinema, foi comumente representado que o Zorro seria essa narrativa fílmica escolhida. Outras semelhanças podem ser observadas, como o fato de não ter poderes, mas ainda assim luta contra o mal. Ele não é um ser utópico como Superman, mas é um humano com traumas que escolheu combater o crime e buscar por justiça, o que pode permitir uma aproximação maior com os leitores.

Tendo em vista o grau de impacto que a morte de Thomas e Marta Wayne é para o nascimento do Batman, a cena é apresentada diversas vezes, tanto no universo dos quadrinhos como no cinematográfico. Sem esse fato, Bruce não teria se tornado o homem morcego.

Dentre as cenas mais impactantes, recortamos três para análise visual, são pertencentes ao filme *Batman Begins* (2005), a série *Gotham* (2014) e ao filme *Joker* (2019).

Figura 35 - Morte dos pais de Bruce no filme *Batman Begins* (2005)

Figura 36 - Morte dos pais de Bruce na série *Gotham* (2014)

Figura 37 - Morte dos pais de Bruce no filme *Joker* (2019)

Bruce se torna a figura principal, colocado em destaque no centro das cenas, para que seja enfatizado o momento traumático. Representando a impotência por não poder mudar o ocorrido diante dos seus olhos e a culpa por não ter reagido de alguma forma, embora fosse apenas uma criança. A atmosfera é escura em todas as cenas e usa de tons amarelados e azulados para trazer peso.

A jornada para Bruce começa nesse ponto traumático, Joseph Campbell, em *O Herói de Mil Faces* (1997), discorre sobre a experiência que leva o humano em sua situação normal a passar por uma mudança que o transforma. Bruce teve o ocorrido que o traumatizou e serviu como um chamado a aventura, ele partiu para sua jornada, aprendendo habilidades e ganhando força para que possa transmutar-se em Batman. Como mostrado na HQ:

Figura 38 - Surgimento do Batman (BATMAN N°1, 1940, p.5)

O narrador comenta que uma cena curiosa e estranha acontece, na qual vemos Bruce realizando uma oração jurando vingança pela morte de seus pais e prometendo lutar contra o crime. Na verdade, os adjetivos escolhidos pelo narrador apenas nos confirmam a mudança ocorrida em Bruce Wayne, que nunca mais seria o mesmo. Ele atendeu ao chamado para sua jornada e seguiu o caminho para aprimorar-se e tornar-se o Batman.

Conforme Campbell discorre, esse seria o instinto para trilhar sua jornada: “Esse primeiro estágio da jornada mitológica – que denominamos aqui “o chamado da aventura” – significa que o destino convocou o herói e transferiu-lhe o centro de gravidade do seio da sociedade para uma região desconhecida.” (CAMPBELL,2007, p.66).

Detalhe para os três últimos quadros, onde Bruce pensa que deve amedrontar os criminosos e, ao observar o morcego que pairou sob sua janela, decide ser esse o símbolo que servirá para sua nova identidade. Bruce Wayne passa a ser o Batman, ele é sua verdadeira essência agora, quem ele era antes se figura apenas como um disfarce para não levantar suspeitas e tentar manter uma vida normal, mas o Batman se torna quem ele verdadeiramente é.

Em *Batman do Futuro* (1999), animação criada por Martin Niagria e Enzo Cettere, no episódio 7 da primeira temporada, Bruce Wayne – agora idoso e mentor do novo Batman em Gotham, Terry McGinnis – é enganado por um vilão chamado *Shriek* a fim de cometer crimes em nome dele. O criminoso colocou um dispositivo na cabeça de Bruce, para lhe controlar as ações, as vozes criadas pelo vilão imitam a própria consciência do indivíduo para tornar as ordens naturais, sendo assim, Bruce estaria ouvindo sua própria voz fornecendo afirmações.

Ao término do episódio, quando tudo é esclarecido, Terry interroga o idoso Bruce acerca de como poderia ter tanta certeza de que as vozes escutadas não partiam dele mesmo e, sim, do vilão. Ele responde que as vozes o chamavam de Bruce, sendo que não é esse o nome que utiliza para chamar a si mesmo em seu íntimo. Ainda confuso, Terry questiona qual é o nome que ele se chama, e Bruce o olha profundamente, deixando a resposta implícita e ao mesmo tempo bastante explícita: ele é o Batman, essa é sua identidade, Bruce Wayne foi deixado para trás há muito tempo.

Logo em seguida, temos a confirmação com a fala de Terry o provocando ao dizer que, agora, esse nome pertence a ele:

> Terry: “Me diz uma coisa, por que tinha tanta certeza que as vozes não vinham de você?”
> Bruce: “Bem, primeiro sei que eu não sou psicótico.”
> Terry: “Espero que o outro motivo seja mais convincente.”
> Bruce: “E, segundo, a voz me chamava de Bruce. Na minha mente, não é assim que eu me chamo.”
> Terry: “Como você se chama?”
> Bruce: “...”
> Terry: “Ah é, já sei como se chama. Mas esse nome é meu agora”
> Bruce: “Hum, diga isso ao meu subconsciente”
>
> (BATMAN DO FUTURO, 1999)

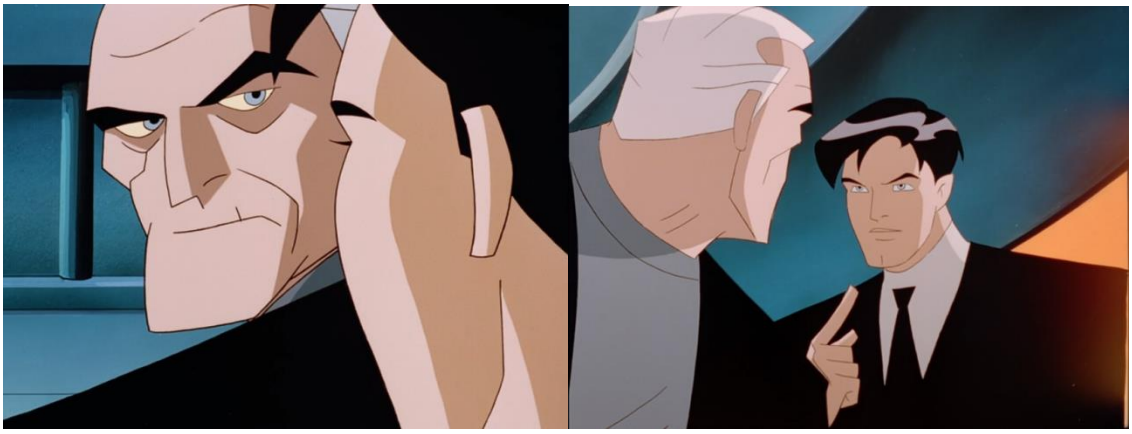


Figura 39 - Momento em que Bruce revela se chamar de Batman (BATMAN DO FUTURO, 1999)

O aparecimento de Coringa se dá na HQ n°1, ele é colorido e extravagante, contrastando com a figura escura e sombria do homem morcego, sua índole violenta é salientada desde o começo. Mas, ao mesmo tempo, Coringa serve como complemento ao Batman, pois o herói acaba por ser violento no combate ao crime, assim como seu inimigo evidencia. Sendo demasiadamente humano, Batman é um indivíduo com traumas e problemas advindos da morte de seus pais, os quais tenta lidar com a encarnação do justiceiro vestido de morcego nas noites.

Não só a complexidade na identidade do Coringa é visível, mas também a sua criação foi um tanto conturbada, com Bob Kane, Bill Finger e Jerry Robinson em discordância acerca de quem teria melhor contribuído para a concepção do vilão.

No documentário sobre os 80 anos do Coringa, chamado *The Joker – Put on a happy face* (2020), é dito, acerca do processo criativo do Coringa, sobre a necessidade de ter um vilão a altura de Batman:

> Mas quem poderia desafiar o Batman? Os bandidos comuns, mafiosos ou chefões do crime não eram páreos para o Cruzado Encapuzado, com uma presença gentil, inteligência lógica e um arsenal de equipamentos. Kane, Finger e Jerry Robinson com 17 anos criaram uma força opositora ao Cavaleiro das Trevas. Uma força de desordem, destruição e caos. (THE JOKER – PUT ON A HAPPY FACE, 2020 – Narrado por Kevin Conroy)

Batman precisava de alguém que fosse seu contraponto de forma perfeita, no sentido de que dispusesse de características similares, como a inteligência e astúcia, mas voltada para o crime, para oferecer desafio em seu combate. Ambos compõem uma dualidade, uma espécie de complemento na oposição. Jerry Robinson ainda completa:

> Desde algo bíblico, como Davi e Golias até Sherlock Holmes e Moriarty, e tudo entre eles. Queria criar um personagem a altura do herói. E pensei, quanto mais forte o vilão, mais forte o herói. Mas precisava de um nome, e Cotinga apareceu porque

> minha família gosta de jogos de cartas. (JERRY ROBINSON, in THE JOKER – PUT ON A HAPPY FACE, 2020)

Esse complemento opositivo é mencionado pelo próprio Coringa no filme de Nolan, ao ser interrogado, Batman pergunta porque ele e o quer matar, e Coringa responde que não queria o eliminar pois não seria nada sem ele, Batman o completa. Eles seriam tão similares que diferem na prática para o bem e o mal. Enquanto Batman luta contra o crime, Coringa usa desses artifícios para cometer as atrocidades e tenta, ainda, mostrar que a linha tênue entre eles são as regras que Batman impõe para si mesmo, já que Coringa não segue nenhuma regra, apenas suas próprias convicções.

São temáticas que irão ser trabalhadas em vários filmes e HQs que colocam Coringa na posição de questionar a boa conduta de Batman e os efeitos de insanidade que ambos teriam.

Figura 40 - Contraste entre Batman e Coringa (Disponível em: https://observatoriodocinema.uol.com.br/quadrinhos/2021/08/batman-enfim-revela-por-que-nao-mata-o-coringa)

Batman, representante do bem, tem um visual muito mais escuro e amedrontador, Coringa, por sua vez, dispõe de uma imagem colorida. O primeiro assusta os criminosos e o segundo assusta as pessoas em geral. Michael Uslan, roteirista e produtor, comenta:

> Ele foi inspirado pelo filme mudo, O Homem que Ri. É aquela maquiagem de palhaço que esconde o horror, que está quase visível, e ter ele junto com o mocinho, que usa uma máscara horrível e assustadora de morcego, é uma contradição interessante. (MICHAEL USLAN, in THE JOKER – PUT ON A HAPPY FACE, 2020)

Robin também já está pré-estabelecido nesse universo, criado para ser o *sidekick* de Batman, compartilhando de seus valores, o menino prodígio apareceu na revista da *Detective Comics* e foi idealizado também para contrastar com o homem morcego, além de se aproximar

do público mais jovem. Teve um passado traumático como o de Bruce, o que fez com que se compadecesse do garoto e o adotasse como um Wayne, pois entendia sua dor.

Na capa, juntamente com a apresentação do Coringa, é dito que apenas Batman e Robin podem enfrentar esse vilão, enfatizando a sutileza e sagacidade, isto é, a inteligência de ambos os lados, Coringa seria astuto e dono de inteligência ao ponto de equiparar-se ao Batman, por isso não se trata apenas de combate físico, mas, sim, de uma batalha travada psicologicamente também.

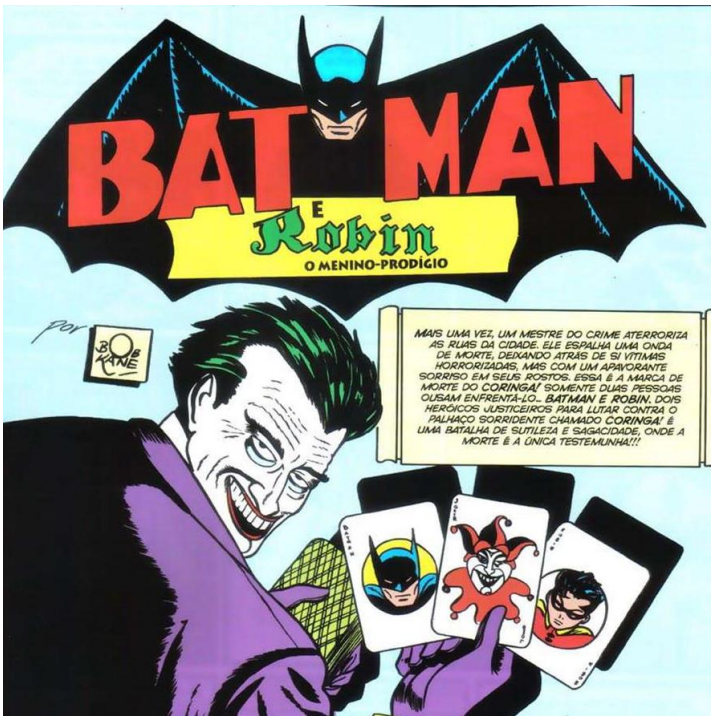


Figura 41 - Primeira aparição do Coringa (BATMAN N°1, 1940, p.6)

Coringa anuncia pelo rádio que matará Henry Claridge e roubará seu diamante exatamente à meia-noite daquele dia. Apavorado com a afirmação, Henry recebe proteção policial, tornando impossível a ação premeditada do Coringa. Mas, quando o relógio dá as badaladas que avisam ser meia-noite, Henry morre subitamente e o diamante não está mais lá. Sem entender o que se passou, os policiais ficam confusos.

Alguns detalhes sobre o crime cometido por Coringa já nos apresentam elementos característicos à sua construção. Primeiramente, não é apresentada uma origem ao vilão, como foi mostrado antes para Bruce Wayne e Robin, que possuem nomes e origens definidas. Coringa já aparece consolidado como o palhaço do crime.

A falta de uma origem pré-determinada se torna um aspecto essencial da sua identidade, que seria justamente a ausência dela. O que abre caminhos para inúmeras possibilidades e

interpretação, o que podemos ver nas leituras que cada autor e diretor o fazem em suas obras artísticas. Existe apenas o Coringa e o caminho traçado por ele até esse ponto só pode ser imaginado e reimaginado por nós.

O que torna interessante como, mesmo apesar disso, o temos como uma espécie de produto da sociedade caótica de Gotham, que o teria criado de forma análoga ao Batman, em algumas representações como *A Piada Mortal*, de Alan Moore e o filme *Joker*, de Todd Phillips. As possíveis origens apresentadas para o Coringa o colocam também como um humano comum que, ao sofrer traumas, decidiu não seguir a jornada de Batman, mas verter para o lado criminoso e violento. O que cria um paralelo tênue entre ambos, seriam construídos de forma antagonicamente similar.

Outro aspecto observável na HQ é de como ele quer deixar clara sua vilania, marcar seu nome e pontuar-se como invencível. Ele anuncia seus feitos pelo rádio, sabendo que é a via midiática que vai chamar atenção de todos, da população, da polícia e de Batman. Ele parece querer ser visto e mostrar que seus atos não podem ser impedidos. A morte de sua vítima a deixou com um sorriso no rosto, apresentando sua marca ao mundo, junto com a carta do Coringa do baralho.

Figura 42 - A marca do Coringa (BATMAN N°1, 1940, p.7 e 8)

Assim, já temos estabelecido que o sorriso e a carta de baralho são elementos que fazem parte de sua personalidade e construção, características que remetem ao seu nome e aparência. Parecer-se com um palhaço apenas cria mais contraste, tendo em vista o quão distante seu sorriso e suas ações estão da alegria e contentamento, a não ser, claro, a seu bem prazer vilanesco.

Os quadros seguintes revelam como Coringa realizou o crime, demonstrando sua inteligência e capacidade de arquitetar um plano estrategicamente pensado e executado para

enganar a todos e conseguir o que queria. Ele já havia cometido o crime para então anunciá-lo no rádio, simulando uma profecia que aterroriza a cidade. O quarto quadro nos deixa confirmar que seu sorriso nada tem a ver com alegria, está apenas relacionado à morte e destruição.

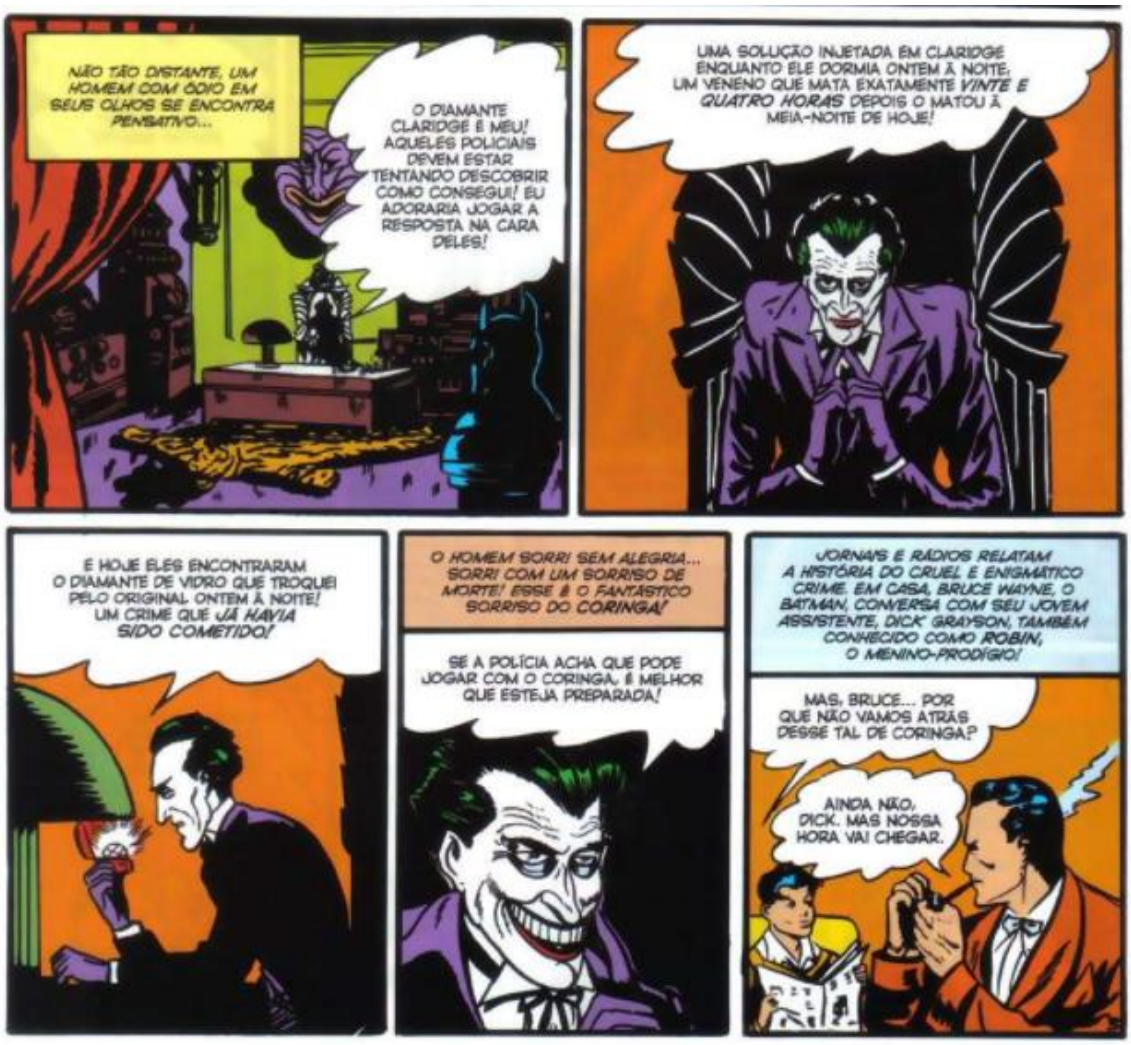


Figura 43 - Processo de pensamento do Coringa (BATMAN N°1, 1940, p.8)

Outros recursos são utilizados por ele, como disfarces, de forma que não é reconhecido prontamente. No segundo quadro, o vilão afirma ser bom nisso, o que pode sugerir implicitamente, sua habilidade de moldar-se a diferentes situações e contextos, com um ar camaleônico, além de apontar para sua identidade controversa, podendo ser quem ele gostaria de ser.

A referência biológica ao animal camaleão se dá pela sua característica peculiar de adaptar-se aos mais variados ambientes, o animal se camufla de acordo com a necessidade, mudando sua aparência para combinar com o contexto e permanecer vivo. É uma forma de não ser notado, ao mesmo tempo em que saltam aos olhos sua habilidade. Coringa, de maneira

análoga, se reinventa quando necessário para perpetuar sua visibilidade, da mesma maneira que cria uma instabilidade visual.

Sobre tal elemento, a autora Paula David Becker relaciona a condição ao arquétipo do camaleão:

> Coringa não tem um comportamento linear, há altos e baixos em seu humor, vida e comportamento. A atitude instável desse personagem é ponto de partida para caracterizá-lo no arquétipo de Camaleão, essa instabilidade é um alerta de que ele não é tão inocente quanto aparenta. Camaleões são mutáveis, mudam sua aparência ou de estado de espírito, por isso, algumas vezes pode ser difícil, tanto para o herói como para o público, ter certeza do que eles são. Do ponto de vista diegético, esse personagem pode exercer a função dramática de trazer dúvida e suspense ao enredo. (BECKER, 2021, p.38)

O aspecto de disfarçar-se é representado no filme *Batman - o cavaleiro das trevas*, de Nolan, onde o Coringa interpretado por Heath Ledger utiliza de variados disfarces durante a trama para realizar seus feitos criminosos e provocar Batman e a polícia com suas habilidades. Tal qual visto na HQ em questão.

Figura 44 - Disfarces do Coringa – comparação entre a HQ n°1 (1940, p.13) e o Coringa de Heath Ledger (BATMAN, O CAVALEIRO DAS TREVAS, 2008)

Jéssica Barros corrobora com a discussão sobre os vários elementos dos personagens já serem postos como definidos:

> Nessa fase, os quadrinhos, incluindo os do Batman, praticamente consolidam os signos icônicos que caracterizam suas narrativas, desde a aparência, porte físico e uniformes dos personagens, até as paletas de cores (apesar das limitações técnicas), como podemos evidenciar no caso do Batman, que já dava indícios de sua paleta de cores mais escura, por exemplo. Ao longo dos anos, em geral, esses signos icônicos passaram apenas por adequações e atualizações, condizentes com diferentes contextos, tecnologias etc. As cores, materiais e composições que, em geral, buscam algo mais realista e até menos espalhafatoso para os uniformes e cenários, é um exemplo de uma adaptação às novas tecnologias de produção e aos anseios do público. (BARROS, 2020, p.119)

A paleta de cores de ambos os personagens é contrastante quando comparadas, quando olhamos para a junção de cores, conseguimos relacionar com Batman e Coringa, o que reafirma as características de cada um. Enquanto Batman usa de tons mais azulados e amarelados, Coringa é composto na maior parte por tonalidades de verde e roxo.

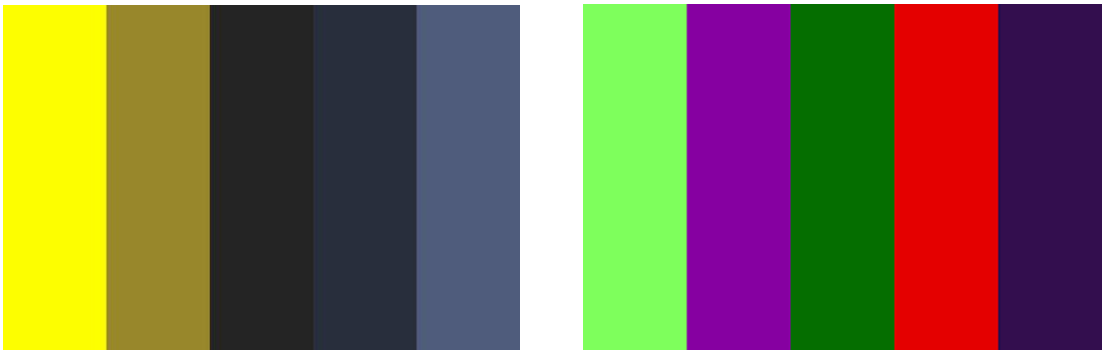


Figura 45 - Paleta de cores de Batman e Coringa (Disponível em: https://sk.pinterest.com/pin/348254983685188846/?amp_client_id=CLIENT_ID(_)&mweb_unauth_id=&simplified=truee https://dicasdecor.com/festa-batman/)

Devemos considerar tais paletas como uma base geral de escolha de cores que representam o herói e o vilão, pois essas cores podem variar de acordo com cada representação cartunesca ou cinematográfica. Por exemplo, o Batman pode ser imaginado inteiramente com a cor preta, sem presença de amarelo, enquanto Coringa pode ser pensado com tons alaranjados em junção com o roxo.

Ao término da história, Batman consegue derrotar Coringa juntamente com o Robin e o coloca na cadeia. Ele admite que Coringa é um vilão que lhe oferece desafios, e exalta sua inteligência. Os adjetivos usados reforçam características que fazem parte da construção do vilão.

Figura 46 - Batman reconhece a inteligência do Coringa (BATMAN N°1, 1940, p.18)

Isso mostra que sua insanidade não faz dele um vilão com menos habilidades, pelo contrário, é capaz de arquitetar e planejar tudo com notável inteligência. Na verdade, em nenhum momento na HQ em pauta, Bruce aponta para algum grau de loucura que Coringa possa ter, esse parece ser uma temática que viria a ser melhor explorada nos anos seguintes.

No entanto, essa história não acaba aqui, a revista é composta por vários enredos que contam as aventuras de Batman e Robin. Em uma delas temos o retorno do Coringa, que consegue fugir da prisão para voltar a cometer seus crimes. Novamente, Batman e Robin travam uma luta contra o vilão.

Figura 47 - Luta entre Batman e Coringa (BATMAN N°1, 1940, p.63)

Durante o embate, Batman desfere socos contra Coringa, enquanto realiza trocadilhos com elementos que são associados ao seu nome e aparência. Primeiramente, fala sobre fazer Coringa perder a vontade de rir, que é algo que ele faz constantemente. No segundo quadro, Batman diz que o castelo de cartas de Coringa está caindo, aludindo justamente a carta coringa do baralho.

Em seguida, Coringa tenta matá-lo com uma faca, mas acaba batendo contra a parede, golpeando a si mesmo:

Figura 48 - Coringa acerta a si mesmo com um golpe fatal (BATMAN N°1, 1940, p.63)

A cores utilizadas nessa cena são quentes, tons de amarelo e laranja para o fundo, o que coloca em destaque as figuras de Batman e Coringa. Também cria maior tensão pela atmosfera estar colorida o suficiente para, metaforicamente, arder os olhos com a batalha crucial entre os arqui-inimigos. O último quadro procura colocar o foco totalmente no Coringa, após golpear a si mesmo.

Como recurso, foi apagado tudo que está em volta do personagem: o fundo, os arredores, o muro e o Batman. Eles somem para dar espaço para o dramático momento onde Coringa está a morrer. A cena seguinte é curiosa, pois mostra o vilão dando risada diante de sua própria morte.

Figura 49 - Coringa ri da possibilidade de sua própria morte (BATMAN N°1, 1940, p.64)

O fato de Coringa rir diante da possibilidade, quase certa, de que irá morrer, demonstra a falta de medo do vilão frente a morte. O fim que ele mesmo traz para todos que se colocam em seu caminho para impedir seus planos, aterrorizando as pessoas que se desesperam não sabendo quando será sua vez, parece não ser temida pelo próprio. Talvez essa seja a característica que permite que Coringa desfrute de uma genialidade desafiadora para Batman, pois não teme nada, nem mesmo seu próprio fim.

Um momento similar pode ser visto novamente no filme de Nolan, onde o Coringa interpretado por Heath Ledger está em uma situação próxima da morte, mas não teme que esse seja seu fim. Batman o atira do prédio e, durante a queda, ele ri descontroladamente.

Figura 50 - Coringa rindo durante sua queda (BATMAN, O CAVALEIRO DAS TREVAS, 2008)

No entanto, logo em seguida, Batman o salva, agarrando-o com um de seus equipamentos e o mantendo suspenso no ar. É quando Coringa não perde a oportunidade de zombar do homem-morcego por não o deixar morrer. Já na HQ, Batman nada pode fazer pois, aparentemente, Coringa estava morto mesmo. É revelado, ao término da história, quando o vilão está na ambulância, que ele sobrevive, dando indícios para mais embates entre ambos.

1.4 - Expansão Midiática – Os vários Coringas

Cada representação do Coringa traz uma leitura nova e diferenciada, apresentando um renovado personagem, que pode assemelhar-se ou afastar-se do anterior. Ainda mais quando consideramos o quão enigmática e complexa é a identidade do Coringa, tendo em vista que nunca foi apresentada canonicamente, temos diversas traduções que procuram apresentar visões possíveis dentro da figuração do vilão.

A aparência e criação de Coringa é comentada por Grant Morrison em *Superdeuses* (2012) da seguinte forma:

> Como todos sabem, o Coringa foi o nêmesis mais duradouro, flexível e icônico de Batman. Antecipando David Bowie, Madonna e Lady Gaga, ele dividia com Batman a habilidade camaleônica de adaptar seus procedimentos para adequar-se aos gostos da época. Em sua primeira aparição (*Batman* nº1, 1940), o "Palhaço do Crime" era um maníaco homicida de rosto azedo que deixava pistas atemorizantes para a polícia. Dez anos depois, ele se tornaria um palhaço gargalhante que roubava bancos no Coringamóvel. Nos anos 1980, um *serial killer* andrógino, e, na interpretação do ator Heath Ledger no filme de 2008, surgiria como um agente do caos de influência punk e inspirado na arte performática. A face arruinada do Coringa era o rosto no fim de tudo, a maquiagem que derretia na máscara mortuária de Von Aschenbach em *Morte em Veneza*, de Visconti, a caveira risonha solidificada sob camadas espatuladas de cosméticos (...). (MORRISON, 2012, p.42).

O efeito camaleônico do vilão Coringa tem sua relevância marcada por conta de sua grande difusão nos meios midiáticos, onde inúmeras representações são realizadas, cada uma qual sua época e leitura do personagem. Socialmente, o Coringa tem sido uma figura grandemente citada e difundida, alvo de olhares e representações.

Umberto Eco, em *Sobre a Literatura* (2002), discorre sobre os personagens terem traços mutáveis e não mutáveis. Ele compara o texto literário a uma partitura musical, alguns aspectos são consolidados e, por isso, nunca são alterados pois já compõem a partitura do personagem. Enquanto outros elementos realmente mantêm algo de aberto para interpretações livres.

> Os personagens migram. Podemos fazer afirmações verdadeiras sobre personagens literários porque aquilo que lhes acontece está registrado em texto, e um texto é como uma partitura musical. É verdade que Anna Karenina morre suicida, assim como é verdade que a *Quinta* de Beethoven é em dó menos (e não em fá maior como a *Sexta)* e tem início com "sol, sol, sol, mi bemol". Porém, a certos – não a todos – acontece-lhes de saírem do texto em que nasceram para migrar para uma zona do universo que nos é muito difícil delimitar. Os personagens narrativos migram, quando têm boa fortuna, de texto em texto, e aqueles que não migram não é porque sejam ontologicamente diversos de seus irmãos mais afortunados: simplesmente não tiveram sorte e não nos preocupamos mais com eles. (ECO, 2003, p.15)

Dessa forma, as representações do Coringa são diferentes entre si, mas a partitura se mantém: ele é um palhaço, cabelos verdes, com um sorriso assustador e marcante, da cor vermelha, ele é um psicopata, aterroriza Gotham e quer destituir Batman de seu posto de herói. O que fica em aberto seria sua origem, que, mesmo assim, HQs e filmes que apresentam uma possibilidade, seguem o viés da sociedade ter o transformado em Coringa, de acordo com o que o vilão acredita.

Grant Morrison, dando continuidade na análise empreendida sobre o Coringa, descreve a sensação estimulante da concepção das histórias do vilão:

> Bill Finger escrevia o Coringa com gosto, sempre encontrando, assim como fazia com Batman, formas novas e inesgotáveis de reapresentar o vilão. Seus recordatórios narrativos assumiam um teor deliciosamente arrepiante toda vez que o Palhaço do Crime entrava em cena. O CORINGA – CRUEL PRESTIDIGITADOR, ARQUICRIMINOSO, FANÁTICO-MESTRE...AS BRASAS DA VIDA RESPLANDECEM POR DENTRO DESSA PAVOROSA CASCA DE BARRO HUMANO...E AS GARRAS GÉLIDAS DO MEDO E DO RECEIO APERTAM COM MAIS FORÇA OS CORAÇÕES DOS CIDADÃOS DESTE MUNDO!! SOMENTE TRÊS FIGURAS OUSAM ENTRAR NO JOGO DESSE GÊNIO MALVADO: O DESTEMIDO **BATMAN**, O **HEROICO** ROBIN E A BELA E ÁGIL MULHER-GATO...AO VENCEDOR, AS PEDRAS PRECIOSAS DO FARAÓ...AO PERDEDOR – A MORTE!!! (MORRISON, 2012, p.45).

As variadas formas de reapresentar o vilão é o que vemos até os dias atuais, possíveis pelas características camaleônicas do Coringa, que tendo uma imagem marcante, mas sem uma origem definida, consegue se reinventar de acordo com a necessidade de cada contexto para continuar relevante.

Figura 51 - Comparação entre as diversas representações do Coringa (Disponível em: https://twistedsifter.com/2020/04/20-jokers-from-1940-to-2019-illustrated/)

A imagem acima, ilustrada por Pedro Demetriou, reúne todas as aparições do Coringa até o momento, ela ilustra a discussão proposta e embasada por Umberto Eco. Vários aspectos são imutáveis, ainda que cada um constitua um Coringa próprio e diferente do outro. A partitura do vilão nos permite perceber e reconhecê-lo em qualquer história.

> Para muitas pessoas todas essas coisas podem parecer obviedades, mas estas obviedades (muitas vezes esquecidas) nos dizem que o mundo da literatura é tal que nos inspira a confiança de que algumas proposições não podem ser postas em dúvida; que ele nos oferece, portanto, um modelo, imaginário tanto quanto se quiser, de verdade. (ECO, 2003, p.14)

Uma das características que saltam aos olhos no Coringa é sua identidade complexa, pois não sabemos sua origem ou seu verdadeiro nome, podendo ser considerado como um ser invisível, apenas reconhecido pela sua aparência excêntrica, essa também em desordem, pois ora é colocado como parte intrínseca a ele, cicatrizes e alterações danosas e irreversíveis na cor

da pele e cabelo, ora trata-se de maquiagem que condiz com sua relação com a figura do palhaço. Morrison continua a descrição:

> (...) Corrupto e mórbido, protopunk, protogótico, ele era magro, pálido, encurvado e psicopata. Ele era Johnny Rotten, Steerpike, Bowie chapado em Berlim, ou Joel Grey em *Cabaret*. O Coringa era a perfeita resposta européia e devassa à determinação essencialmente otimista do Novo Mundo, à compleição musculosa e à riqueza escandalosa de Batman. Enquanto o homem-morcego abria caminho por ruas escuras e saltava entre arranha-céus, o Coringa tinha que se curvar sob lâmpadas como um viciado em heroína passando por uma noia fantasmagórica com a língua ácida de humor negro. Ele vestia-se como um apostador de cassino sulista, seu rosto uma composição que sugeria o casamento profano do showbiz, da cultura drag e da arte dos agentes funerários. Se Batman era *cool*, o Coringa era ainda mais. A dupla tinha a mesma simetria perfeita que Jesus e o Diabo, Holmes e Moriarty, Tom e Jerry. (MORRISON, 2012, p. 42-43).

Unida às suas ações violentas e psicóticas, sua aparência causa um efeito paradoxal, pois carrega consigo a figura do palhaço, que podendo estar associada à alegria, felicidade e entretenimento positivo, o que vemos nas ações de vilania do personagem é algo bem oposto, assassinando pessoas e cometendo maldades de nível social impactante, afetando toda uma população, no caso os moradores de Gotham City, aproximando-se mais do lado do horror associado aos palhaços, como visto em filmes de terror.

Em *Batman nº1* (1940), logo em sua estreia ao lado do homem-morcego, já é possível delinear esse complexo do personagem que mata inúmeras pessoas, anunciando seus crimes via rádio para que todos saibam quem está por trás dos feitos, também apresentando desejo pela visibilidade de seu poder e controle, denegrindo a imagem ostentadora de Batman, seu contraponto.

Já em *A piada mortal* (2011), nos é apresentado por Alan Moore um possível histórico do personagem, que mostraria as ações e motivações que o transformaram no vilão Coringa, nesse momento, temos um conceito um tanto semelhante ao Batman, que ao passar pela perda traumática de seus pais assassinados na sua presença, decide tornar-se o ser que se vingará dos criminosos; Coringa, nessa *graphic novel*, enfrenta a perda de sua mulher e filho, atraído para o universo da criminalidade como forma de escape, acaba sofrendo um acidente que o torna na reconhecida figura do Coringa, e passa a tentar provar ao Batman que dias ruins, ou seja, acontecimentos traumáticos podem levar o indivíduo à insanidade.

Débora Antunes, ao realizar um estudo sobre tal *graphic novel*, que coloca a questão da insanidade de Coringa em foco, diz que “ele é visto como um louco perante os demais, no entanto possui valores morais próprios e seu desejo é de provar que estes estão certos, para isto parte de uma crítica da fraqueza dos homens diante da realidade” (ANTUNES, 2009, p.9).

Tomando o conceito em consideração, tal característica do personagem pode ser vista em suas outras aparições que, embora não sejam similares na totalidade, perpetuam a imagem da insanidade, seus atos apontam para uma possível identidade própria que o personagem constrói pela dificuldade de lhe atribuir uma definição, buscando instaurar suas próprias vontades e visão de mundo para deter o controle e poder, o que causa sua relação conturbada com seu contexto. Pode relacionar-se com a condição apresentada por Freud em *O mal-estar na civilização* (1997):

> Um outro processo opera de modo mais energético e completo. Considera a realidade como a única inimiga e a fonte de todo sofrimento, com a qual é impossível viver, de maneira que, se quisermos ser de algum modo felizes, temos de romper todas as relações com ela. O eremita rejeita o mundo e não quer saber de tratar com ele. Pode-se, porém, fazer mais do que isso; pode-se tentar recriar o mundo, em seu lugar construir um outro mundo, no qual os seus aspectos mais insuportáveis sejam eliminados e substituídos por outros mais adequados a nossos próprios desejos. Mas quem quer que, numa atitude de desafio desesperado, se lance por este caminho em busca da felicidade, geralmente não chega a nada. A realidade é demasiado forte para ele. Torna-se um louco; alguém que, a maioria das vezes, não encontra ninguém para ajudá-lo a tornar real o seu delírio. Afirma-se, contudo, que cada um de nós se comporta, sob determinado aspecto, como um paranóico, corrige algum aspecto do mundo que lhe é insuportável pela elaboração de um desejo e introduz esse delírio na realidade. Concede-se especial importância ao caso em que a tentativa de obter uma certeza de felicidade e uma proteção contra o sofrimento através de um remodelamento delirante da realidade, é efetuada em comum por um considerável número de pessoas. (FREUD, 1997, p. 53).

A aparência de Coringa também coaduna de forma simbólica com a figuração da máscara, pois representa um palhaço nas suas feições brancas de lábios vermelhos e cabelos coloridos de verde, além das roupas espalhafatosas e risadas características. É envolto de traços de horror pelo teor macabro de suas expressões, atribuindo medo à sua imagem.

O impacto causado pela sua figura, em um misto de estranhamento e choque, pode relacionar-se com a teoria de Theodor Adorno que, em seu ensaio *Posição do narrador no romance contemporâneo*, discorre sobre a sensação de distanciamento do real e senso comum, ao mesmo tempo em que ele externaria na sua concepção elementos da sociedade, o que pode nos auxiliar na leitura do efeito do Coringa:

> O procedimento de Kafka, que encolhe completamente a distância, pode ser incluído entre os casos extremos, nos quais é possível aprender mais sobre o romance contemporâneo do que em qualquer das assim chamadas situações médias “típicas”. Por meio de choques ele destrói no leitor a tranquilidade contemplativa diante da coisa lida. Seus romances, se é que de fato eles ainda cabem nesse conceito, são a resposta antecipada a uma constituição do mundo na qual a atitude contemplativa tornou-se um sarcasmo sangrento, porque a permanente ameaça de catástrofe não permite mais a observação estética dessa situação. (ADORNO, 2003, p.61).

Por meio da estética do choque, há a possibilidade de observar a maneira como Coringa se constitui no gênero história em quadrinhos, mediante essa quebra da condição contemplativa e passiva do leitor, e das suas concepções contextuais apresentadas no mundo real. Pois sua construção quebra a realidade que nos é mostrada pela condição da aparência, não sendo retrata genuinamente, mas sim, por uma fachada posta, a qual nos pode apresentar uma camada interior, pois não retrata a sociedade condizendo com sua aparência, mas procura pelo distanciamento causar o impacto. Sendo assim, Coringa é uma presença disruptiva dentro da narrativa.

A série televisiva de 1966, chamada *Batman*, criado e narrado por William Dozier, apresenta uma quebra ao contornar a censura que foi instaurada na época contra a produção artística, fazendo com que muitos dos temas e conteúdos tratados pelos quadrinhos, *graphic novels* e demais representações tivessem que ser reformuladas para esconder traços violentos e inadequados para a sociedade. Dessa forma, vemos colocado em cena um Coringa cômico, atrapalhado, interpretado por Cesar Romero – ator e produtor estadunidense, neto de José Martí, um herói nacional cubano - que não apresenta o medo e horror descritos anteriormente em seus atos, estes agora mascarados por atitudes mais brandas e sem violência marcada.

No entanto, ainda assim, é possível ver que a fuga de tais preceitos colocados pelo código de conduta das HQs, não foi capaz de apagar algumas linhas características do vilão, que, mesmo sem os traços evidentes de uso desmedido de sua insanidade para cometer crimes de assassinato e horror, ainda é reconhecida a construção que o coloca como personagem antagonista a Batman. E, mesmo suas ações sendo moduladas, o desejo de controle e poder é visto nas intenções ao subornar alunos da escola para se tornarem criminosos ao seu lado, causando grande estrago no sistema educacional, além da perturbação da ordem ao mostrar seus feitos maquinados na televisão.

A tese de doutorado de Valéria Yida, intitulada *Figurações da crueldade do Coringa nos quadrinhos de Batman: A Piada Mortal*, de 2016, aponta o seguinte sobre a disposição comportamental do Coringa, o que contribui com a noção camaleônica e provocativa do vilão, mesmo sob censura:

> Mestre do Crime e dos disfarces, diretor de cenas públicas estereotipadas com a impostura típica de um perverso, o Coringa é um personagem multifacetado que foi um gângster homicida assustador bem no início dos anos 1940; ausentou-se em seguida por mais de uma década dos quadrinhos, por causa da censura; depois foi um bizarro vilão *camp* na televisão, ainda sob a vigência do Código de Censura, nos anos 1960; retornou às origens de matador impiedoso que não poupa nem seus comparsas, nos anos 1970; e, enfim, se tornou um sociopata hiperviolento nos anos 1980. Depois disso tudo, chegamos enfim à *Piada Mortal*. (YIDA, 2016, p.63).

O personagem é construído na instauração desse paradigma, que causa constantes quebras na linearidade de seus traços, corroborando com os eventos de suas maldades que visam a perturbação da ordem e inversão dos valores. Unido ao fato de que não conhecemos a totalidade do vilão, ele ainda marca traços individuais precisos na sua conduta desordenada.

> O Coringa é um impostor, veste trajes e disfarces para enganar, finge a toda hora ser outro, como se encerrasse em si toda a ambiguidade que cerca o seu nome que não diz quem ele é. Polícia e Batman não conseguem identificá-lo, não há antecedentes nos computadores e esta é a porta de entrada para a Piada Mortal estabelecer uma origem para o personagem e tentar nomear o impensável da identidade, referido por Colette Soler, por um dos seus renomes: Coringa, o Mestre do Crime. (YIDA, 2016, p. 72).

Esses efeitos são percebidos ao longo de suas aparições pelas décadas, em diferentes graus, sem deixar de lado o crescente caráter violento, mesmo com a queda na época do código regulador, volta a ser retomado de formas mais complexas e reflexivas.

Tal conceito pode ser observado nas narrativas fílmicas, onde algumas irão apresentar possíveis caminhos para a concepção do personagem, inclusive com menção a seu passado desconhecido, que passa a ser caracterizado com base em diferentes elementos explorados por cada diretor na história fragmentada e retalhada do Coringa. No filme, *Batman* (1989), de Tim Burton, Jack Nicholson interpreta um criminoso chamado Jack Napier que, atingido por um tiro durante confronto com o homem-morcego, cai em um tonel de substâncias químicas e tem sua pele deformada para sempre. Alvo de ridicularização, Coringa passa a aterrorizar a cidade e buscar vingança.

Em *Joker* (2019), ainda é mais acentuado o foco na sua concepção, pois o que vemos durante a narrativa fílmica é Arthur Fleck gradativamente se tornar o Coringa, apresentando a persona por trás da aparência do palhaço e como todas as situações que se via envolvido, como problemas psicológicos e desordem social, fizeram com que descobrisse sua identidade como Coringa, que vai sendo construída durante todo o enredo, até apresentar sua forma final.

Diferentemente das outras narrativas para o cinema que tratam o Coringa, a abordagem do filme é específica em torno do personagem e sua construção, sem a presença de um contraponto, como o Batman; a história desenrola-se sob a perspectiva do próprio alter ego do Coringa em busca do encontro de sua identidade.

Esse apanhado geral das representações do vilão aponta para as muitas leituras do personagem que nos são apresentadas. Cada época e contexto social produz uma visão do Coringa que não deixa de carregar consigo os temas da violência e a insanidade.

No próximo capítulo, vamos abordar os aspectos inerentes ao personagem no que tange à sua aparência, elementos mutáveis e imutáveis ao longo de suas diferentes representações, além de aspectos correlatos à sua personalidade que sofreram ou não mudanças de acordo com o contexto em que foi criado. Esse olhar nos permite identificar como cada época é capaz de formar seu próprio Coringa.

CAPÍTULO II – As várias faces do Coringa

"Se eu não fosse louco, eu seria insano!" Coringa.

Batman: Dark detective.

2.1 *Comics Code Authority*

O *Comics Code Authority*, criado em 1954, foi um código que consistia em evitar o uso de temáticas que envolvessem violência, conteúdos sexuais e outros aspectos que fossem considerados inadequados nas HQs. Apenas as histórias em quadrinhos que tivessem o selo de aprovação do *Comics Code Authority*, circulavam nas bancas, já as revistas que não se adequavam a ele, não recebiam o selo e, consequentemente, não eram disponibilizadas para venda.

O aspecto comercial era importante, pois quem não respeitasse as regras do código, não conseguiria vender suas histórias, configurando um suicídio comercial. As histórias de super-heróis foram prejudicadas diante dessa situação, tendo em vista que continham traços de violência, mas as HQs que sofreram maior impacto foram as de terror e crime, inclusive várias se extinguiram com o código.

Histórias de terror, como por exemplo, as da EC Comics, estavam em voga na época, trazendo maior retorno lucrativo, com a presença do código, tais HQs foram afetadas de forma que as histórias de super-herói puderam entrar em evidência novamente. Agora com uma nova roupagem, adequando-se ao código.

Figura 52 - Selo de aprovação *Comics Code Authority* (Disponível em: https://www.mis-sp.org.br/educativo/blog/800d99cc-460d-4e35-a8db-0fdae159c0f9/a-origem-do-comics-code-authority)

Sobre o contexto histórico, ocorria o chamado Macarthismo, um período de repressão política nos EUA, que visava denunciar as pessoas que estivessem supostamente relacionadas com o comunismo.

> O macarthismo, como explica Ferreira (1989), é um movimento anticomunista que se alastrou pelos Estados Unidos em meados da década de 1950 e trouxe grandes consequências para aquele país. O início do macarthismo, como informa Bianchi (2015) se dá ainda em 1948, quando Wittaker Chambers, ex-editor da revista Time, uma das mais prestigiadas nos Estados Unidos declara que havia uma célula comunista agindo dentro de altos escalões governamentais. Ainda que estas declarações tenham se mostrado infundadas, a possibilidade de existência de comunistas agindo nos EUA muniu o senador Joseph McCarthy de credibilidade para deflagrar uma perseguição aos supostos traidores da sua pátria. Para os intelectuais que apoiavam o senador, o macarthismo era uma das grandes armas norte-americanas para a contenção da ameaça comunista que pairava sobre a nação. A atuação dos macarthistas, como informa Ferreira (1989), consistia em acusações a pessoas e empresas que supostamente teriam ideais comunistas ou estariam de alguma forma compactuadas com ideias lançadas pelo regime socialista. Também chamado de "caça às bruxas", este movimento incitava pessoas a denunciar outros indivíduos, mesmo que estes fossem amigos ou parentes. Outra característica muito importante e que possui correlatos no Brasil atual é o fato de apontar e denunciar sem provas. Bastava uma denúncia e a pessoa ou empresa eram investigadas pela comissão de assuntos anticomunistas dos Estados Unidos. (SANTOS, 2019, p. 286 e 287)

Outro acontecimento foi a Guerra do Vietnã, na qual os Estados Unidos também tiveram participação impactante. O combate se relaciona ao contexto da Guerra fria e contou com forte motivação política e ideológica:

> (...) a guerra representou o enfrentamento militar entre o capitalismo e o socialismo. (...) recebeu ampla cobertura dos meios de comunicação. Estes divulgavam mundialmente barbaridades como ataques com agentes químicos, a construção e encarceramento em campos de concentração, bem como o massacre indiscriminado de civis. Esta enorme publicidade em torno da guerra, bem como a falta de apoio internacional às vítimas do conflito, levou ao surgimento de vários movimentos pacifistas. (BEZERRA, s.d, s.p.)

Foi em meio a esses conturbados momentos políticos, que o código de ética foi instaurado. Jéssica Silva, ao discorrer sobre a origem do *Comics Code Authority*, pontua as principais questões que deram origem a criação do selo:

> Vários fatores contribuíram para a criação desse selo, e aqui vamos falar sobre alguns: Durante a década de 1930, os educadores acreditavam que o ato de ler histórias em quadrinhos poderia prejudicar a habilidade de leitura e o gosto literário das crianças, como também representava uma afronta à autoridade do professor, já que as crianças acabavam tendo o poder de escolha do que ler nos momentos de lazer. Não podemos nos esquecer da influência exercida por grupos religiosos e conservadores, que alegavam que os conteúdos das histórias eram imorais, uma vez que apareciam mulheres seminuas e a existia uma "glorificação" de personagens de caráter questionável. Outro fator determinante para a criação do CCA foi o posicionamento

> negativo tomado por psicólogos e psiquiatras, especialistas em saúde mental. O psiquiatra Dr. Fredric Wertham afirmava que as crianças poderiam se tornar violentas, uma vez que eram expostas a histórias sobre crimes, assaltos etc. (SILVA, 2019, s.p)

Coringa, um vilão que apresenta vários dos aspectos mencionados como inapropriados pelo *Comics Code Authority*, sofreu mutações consideráveis para a adequação ao imposto. Sua insanidade, críticas morais ao Batman, além de sua perversidade criminosa, deram espaço a um palhaço genuíno que, além de cômico, realizava provocações de forma galhofa. Todas as possíveis cenas de violência são cortadas ou suavizadas.

Na revista *The Batman* nº 136 (1960), temos um vislumbre das alterações no vilão para amenizar suas características mais violentas. O selo apareceu pela primeira vez na edição n°90 (1955), e apenas cinco anos depois, tivemos Coringa como vilão principal de capa.

Embora ele tenha aparições curtas em outras histórias, apenas em 1960 ganha uma história principal como capa, o que pode nos mostrar que uma das possibilidades de evitar o uso da violência, seria diminuir sua frequência nas HQs.

O enredo trata de um desafio que Coringa propõe a Batman, pois o vilão acredita que nem mesmo a inteligência do homem morcego unida à ciência pode pará-lo. Observemos a imagem abaixo:

Figura 53 –Aparência do Coringa na HQ *Batman* n°136 (1960, p.25)

Se o Coringa na Era de Ouro era bem próximo ao *Homem que ri*, de Victor Hugo, agora na Era de Prata, temos um Coringa com feições menos macabras e não colocadas em *close*, não mostrando, assim, suas expressões de perto. O terno é de uma tonalidade de roxo púrpura e seu cabelo esverdeado, além do sorriso vermelho – elementos que se mantêm próximos dos já apresentados.

Na cena em questão, um dos ambientes da casa de Coringa dispõe de decoração temática de cartas de baralho: tanto a cortina, como o móvel que sustenta a TV e a cadeira em que está sentado, apresentam símbolos encontrados nas cartas a que seu próprio nome faz referência. É possível ver na parede, ainda, um quadro com a imagem de seu rosto. Tal configuração confere ao Coringa uma imagem cômica, pois tudo ao seu redor tem sua própria padronagem – o que, também, alia-se à sua visão narcisista e egocêntrica.

Saltando para a cena final da HQ, Coringa entra em combate com Batman e Robin, mas não há um enfrentamento direto, muito menos com armas e facas como nas histórias anteriores. Batman derrota o Coringa apenas o prendendo dentro de um vidro grande o suficiente para comportar seu tamanho.

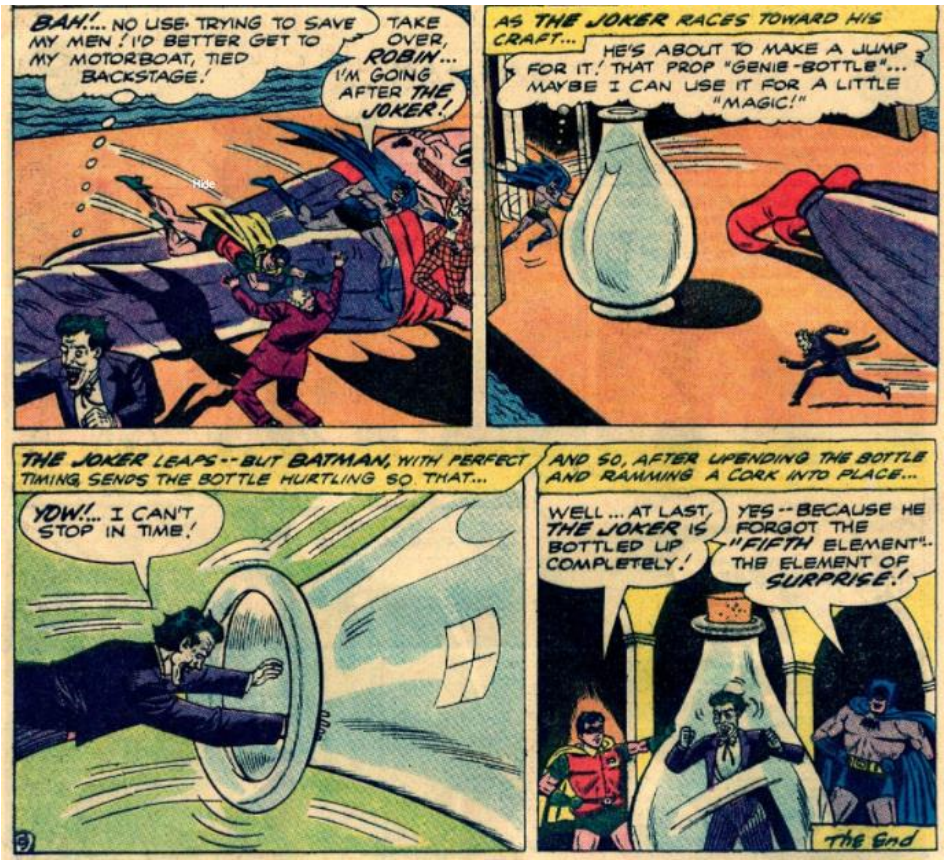


Figura 54 – O cômico combate final de Batman e Coringa (BATMAN N°136, 1960, p.32)

Outro dos exemplos escolhidos para análise é um compilado de histórias da revista *The Joker* publicadas na década de 70.

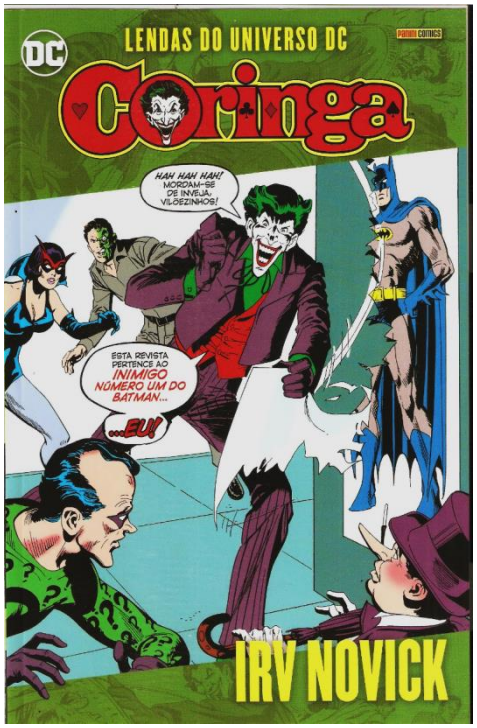


Figura 55 – Capa do compilados de histórias *The Joker* (O'NEIL, 2017, Capa)

Irv Novick, um dos responsáveis pela parte imagética da obra, representa um Coringa com o rosto comprido, pele branca e a boca vermelha. Sua fala chama a atenção pelo narcisismo que já estava presente em representações anteriores do vilão.

Ele afirma ser o inimigo número um do Batman, provocando os demais vilões presentes na imagem para que sintam inveja de seu posto. Detalhe para como ele rasga o pôster de Batman na parede, não apenas um ato de violência por parte do Coringa para destruir o personagem, como também, por rasgar cerca de metade dele, indica ser sua metade maligna: a contraparte do mal.

A violência aqui é citada, mas não apresentada de forma explícita, suas ações são mais brandas e um tanto cômicas. Embora atitudes mais violentas, como assassinatos, ainda estejam presentes, são de forma velada, conforme vemos nas páginas seguintes, onde um dos capangas tenta se virar contra o Coringa:

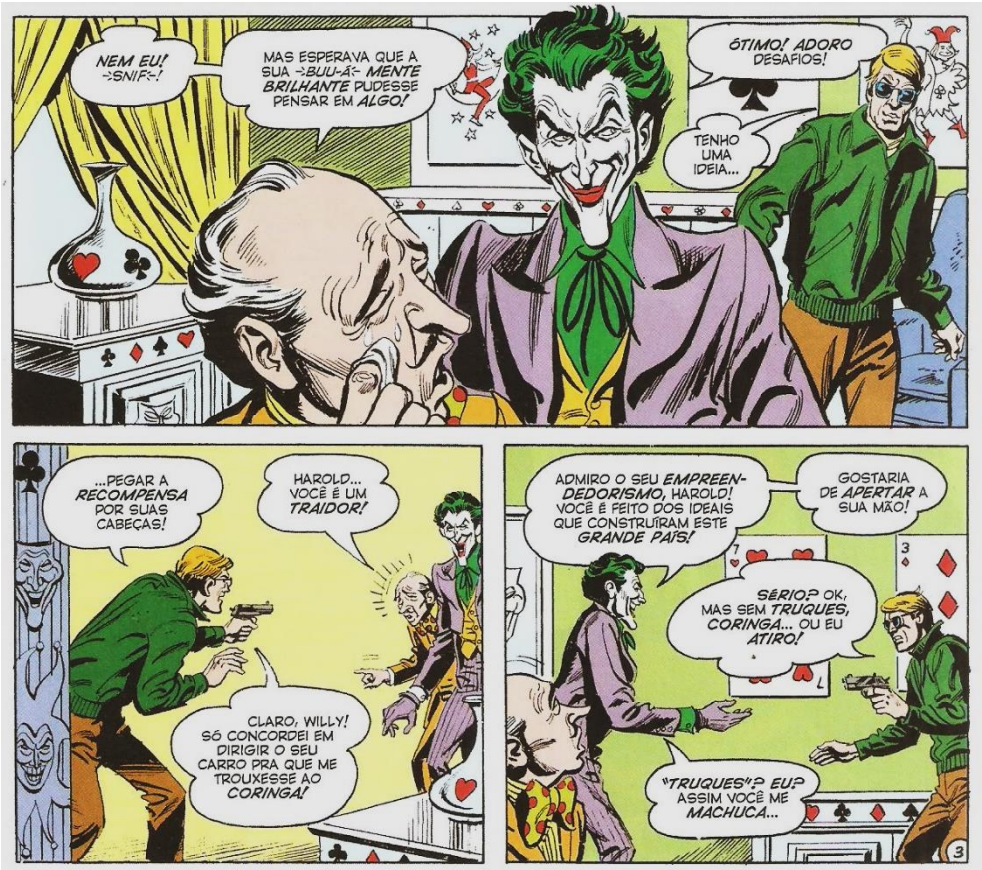


Figura 56 – Decoração temática do Joker e uso de armas na censura (O'NEIL, 2017, p.27)

No segundo quadro, o capanga aponta a arma para Coringa, na tentativa de traí-lo, mas o vilão contorna a situação. Ele oferece um aperto de mão por admirar a audácia do rapaz que, mesmo desconfiado, aceita e acaba levando um choque ao tocar a mão de Coringa.

Figura 57 - “Pegadinha” do Coringa e assassinato suavizados - (O’NEIL, 2017, p.28)

Logo em seguida, Coringa fala que irá dispensá-lo permanentemente por saber onde ele mora, o que sugere que irá matá-lo, mas a cena não nos é mostrada abertamente. Temos um Coringa que ainda detém de violência em seus atos, mas eles nunca são encenados pois o código não permitiria. Mescla-se ainda o humor, dando espaço para seu lado mais voltado ao cômico.

É um personagem que fica no entre lugar, entre querer ser violento e não poder pelas vias de fato devido ao código – o que causou um estranhamento no público que, em geral, julgou as histórias fracas e banais, ainda mais pela falta da presença do Batman. Aqui é apenas

o Coringa realizando maldades cômicas que se refletem em ele se dando mal ao final pelas próprias circunstâncias da situação.

Isso se deve ao fato de que o *Comics Code Authority* exigia que qualquer ato de maldade por parte dos vilões tivesse como consequência uma punição, a fim de mostrar para os leitores que a vilania não pode ter espaço na sociedade, que atos errados terão punições, incentivando, assim, um comportamento adequado aos parâmetros sociais. Segue, abaixo, algumas das normas, revisadas em 1971, concernentes a vilões e crimes:

> Normas Gerais - Parte A
>
> Os crimes nunca devem ser apresentados de forma a promover desconfiança das forças da lei e da justiça, ou inspirar nos outros o desejo de imitar criminosos.
>
> Nenhuma HQ deve apresentar explicitamente os detalhes e métodos de um crime, com exceção daqueles crimes que são tão rebuscados ou pseudocientíficos que nenhum suposto infrator poderia duplicar razoavelmente.
>
> Policiais, juízes, funcionários do governo e instituições respeitadas não devem ser apresentados de forma a criar desrespeito à autoridade estabelecida. Se algum deles for retratado cometendo um ato ilegal, deve ser declarado como um caso excepcional e que o culpado pague o preço legal.
>
> Se um crime for retratado, será como uma atividade sórdida e desagradável.
>
> Os criminosos não devem ser apresentados em circunstâncias glamorosas, a menos que um fim infeliz resulte de seu ganho ilícito e não crie desejo de emulação.
>
> Em todos os casos, o bem triunfará sobre o mal e o criminoso será punido por seus delitos.
>
> Cenas de violência excessiva devem ser proibidas. Cenas de tortura brutal, jogo excessivo e desnecessário de facas e armas, agonia física, crimes sangrentos e horríveis devem ser eliminados.
>
> Nenhum método único ou incomum de ocultar armas deve ser mostrado, exceto quando tal ocultação não puder ser duplicada.
>
> Casos de policiais que morram como resultado das atividades de um criminoso devem ser desencorajados, exceto quando os culpados, por causa de seu crime, vivem uma existência sórdida e são levados à justiça por causa do crime em particular.
>
> O crime de sequestro nunca deve ser retratado em detalhes, nem qualquer lucro será revertido para o sequestrador ou sequestrador. O criminoso ou o sequestrador deve ser punido em todos os casos.
>
> As letras da palavra “crime” na capa de uma revista de quadrinhos nunca devem ser sensivelmente maiores em dimensão do que as outras palavras contidas no título. A palavra “crime” nunca deve aparecer sozinha na capa.
>
> A restrição no uso da palavra “crime” em títulos ou subtítulos deve ser exercida. (*COMICS CODE AUTHORITY*, 1971, s.p)[1]

[1]Tradução livre do original: *General Standards – Part A / Crimes shall never be presented in such a way as to promote distrust of the forces of law and justice, or to inspire others with a desire to imitate criminals. / No comics*

Em resposta as inúmeras restrições impostas pelo *Comics Code Authority*, Denny O'Neil tentou criar uma versão do Coringa que não fugisse às suas raízes, mas que, também, estivesse de acordo com o selo, para que seu personagem não fosse barrado do público. No entanto, pela baixa aceitação, ficou claro que esperavam que o príncipe palhaço do crime continuasse violento e sanguinário em suas representações. O'Neil comenta:

> Uma dessas regras era que qualquer pessoa mostrada cometendo um crime também deveria ser retratada como recebendo punição, criando um problema para O'Neil escrever a estrela de uma série em andamento: "Como você vai administrar essa coisa de punição e trazê-lo de volta e manter qualquer credibilidade ou qualquer interesse narrativo em tudo? Então fizemos um tipo estranho de híbrido, e acho que minhas histórias não funcionaram muito bem." (O'NEIL in CRONIN, 2019, s.p)[2]

A representação do Coringa dessa época evidencia os traços de poder e manipulação, o que trouxe uma mudança drástica ao que tinha sido visto até então. Suas ações impactam e questionam os ideais impostos, por isso o vilão representaria uma ameaça aos valores colocados em pauta pela sociedade, simbolizando uma possível revolta, por isso sua reformulação seguindo os parâmetros do código, apresenta um personagem outro em comparação com sua criação.

Coringa, de difícil conceituação pela falta de uma identidade explicitamente relatada, se torna ainda mais despersonalizado pelo recorte dos aspectos que, no imaginário público, o

---

shall explicitly present the unique details and methods of a crime, with the exception of those crimes that are so farfetched or pseudo-scientific that no would-be lawbreaker could reasonably duplicate. / Policemen, judges, government officials and respected institutions shall not be presented in such a way as to create disrespect for established authority. If any of these is depicted committing an illegal act, it must be declared as an exceptional case and that the culprit pay the legal price. / If a crime is depicted it shall be as a sordid and unpleasant activity. / Criminals shall not be presented in glamorous circumstances, unless an unhappy ends results from their ill-gotten gain, and creates no desire for emulation. / In every instance good shall triumph over evil and the criminal punished for his misdeeds. / Scenes of excessive violence shall be prohibited. Scenes of brutal torture, excessive and unnecessary knife and gun play, physical agony, gory and gruesome crime shall be eliminated. / No unique or unusual methods of concealing weapons shall be shown, except where such concealment could not possible be duplicated. / Instances of law enforcement officers dying as a result of a criminal's activities should be discouraged, except when the guilty, because of their crime, live a sordid existence and are brought to justice because of the particular crime. / The crime of kidnapping shall never be portrayed in any detail, nor shall any profit accrue to the abductor or kidnapper. The criminal or the kidnapper must be punished in every case. / The letters of the word "crime" on a comics magazine cover shall never be appreciably greater in dimension than the other words contained in the title. The word "crime" shall never appear alone on the cover. / Restraint in the use of the word "crime" in titles or subtitles shall be exercised.(COMICS CODE AUTHORITY, 1971, s.p)

[2]Tradução livre do original: *One of those rules was that anyone shown committing a crime had to also be depicted as receiving punishment, creating a problem for O'Neil in writing the star of an ongoing series: "How are you going to manage that punishment thing and bring him back and maintain any credibility or any narrative interest in all? So we did an odd sort of hybrid, and I don't think my stories worked very well."*

configuram como o violento inimigo de Batman, passando para uma versão mais leve e cômica. Embora parte de sua partitura seja rememorada em algumas cenas pontuais, trata-se de uma roupagem diferente, bastante repaginado.

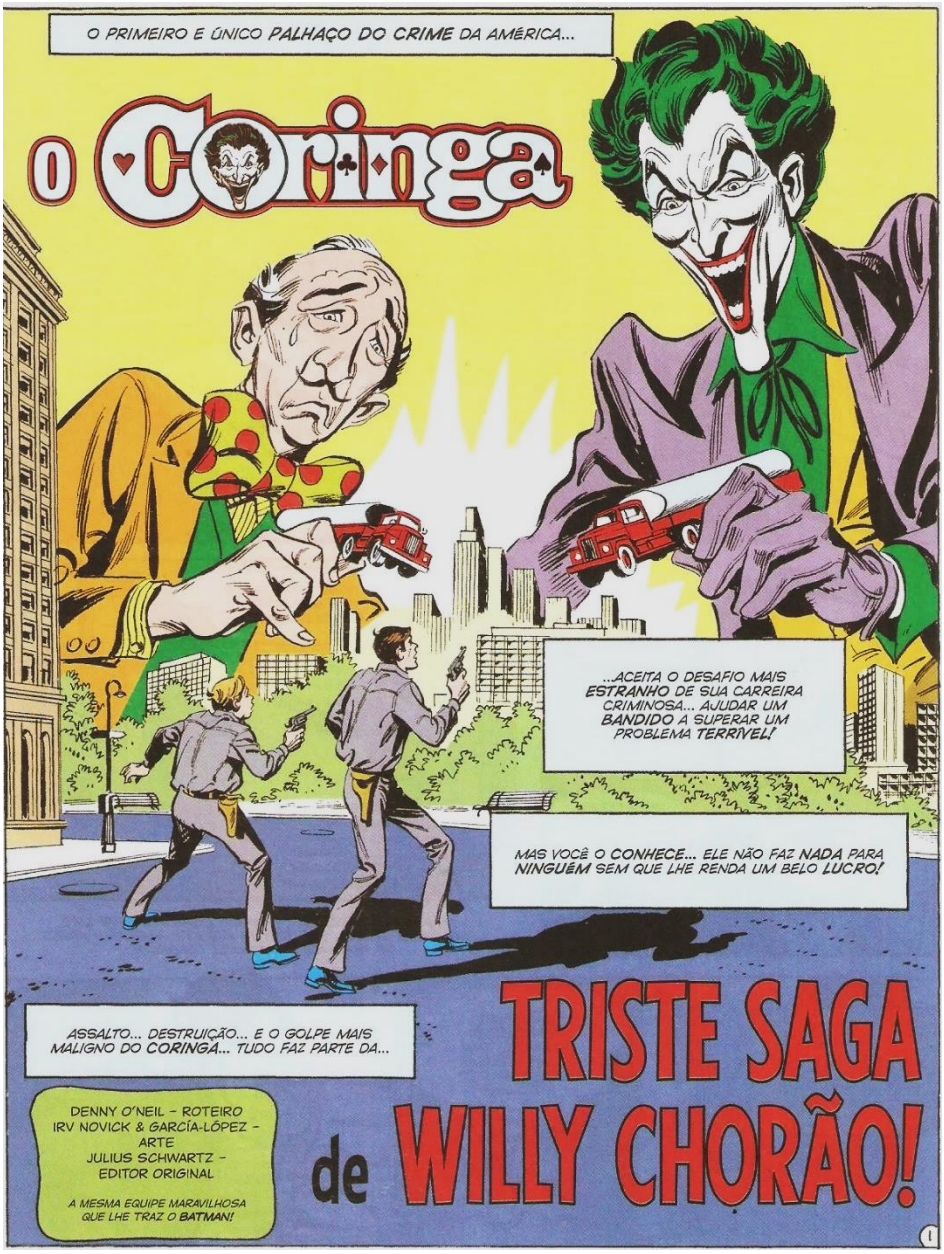


Figura 58 - Apelo ao conhecimento prévio do leitor e partitura do Coringa - (O'NEIL, 2017, p.25)

Um dos aspectos mantidos em sua remodelação é concernente à sua personalidade narcisista, conforme mencionado anteriormente. Vemos, logo na capa de uma das histórias contidas na coleção, que o narrador faz um apelo ao conhecimento prévio que os leitores devem ter do Coringa de outras versões. Ele diz que Coringa fará algo de mais estranho em sua carreira criminal, ajudar outro vilão, mas que, conforme o conhecemos, não se trata de uma ajuda empática, mas, sim, de um interesse nos possíveis retornos lucrativos.

Afirmar que o conhecemos infere que há neste Coringa informações já estabelecidas em outras de suas representações, é a partitura definida por Umberto Eco, certos traços não são mutáveis, embora o personagem esteja sendo recontado e, assim, sendo criado um personagem outro, sob diferenciada ótica.

A insanidade e a inteligência também são evidenciadas neste Coringa, suas ações são envolvidas por um alto grau de reflexão, ele pensa com clareza na elaboração dos planos e utiliza da persuasão. É criado um contraste com sua dada loucura, pois poderia ser pressuposto que seus atos são desprovidos de cálculos por ser considerado louco. Uma conversa simples entre Coringa e seus antigos companheiros do Asilo Arkham ilustram o ponto:

Figura 59 – Insanidade e inteligência de Coringa - (O'NEIL, 2017, p.30)

Como estamos falando de um Coringa contido, alguns fatores irão caminhar ao lado de algo que provoque mais risos, como o fato dele utilizar os chicletes como disparadores de suco de cebola para arder os olhos. Lembremo-nos que a palavra "palhaço" também de forma pejorativa para ofensas, no sentido de inferiorizar um indivíduo.

Sua obsessão pelo Batman é satirizada em alguns momentos, como quando nos é apresentado o carro do Coringa, modelado de uma forma bastante familiar ao batmóvel. Como efeito humorístico, o objetivo seria mostrar como Coringa, mesmo sendo o arqui-inimigo do homem morcego, tenta ser simultaneamente complementar a ele, conforme vemos na imagem abaixo.

Figura 60 – Obsessão cômica de Coringa pelo Batman - (O'NEIL, 2017, p.39)

No entanto, isso não é escancarado ao público. Coringa tem seu carro elogiado e deixa escapar sua inspiração para a criação do veículo, mas logo, ao perceber que estaria entregando um possível traço de sua mania obsessiva, corta e encerra o assunto sem brecha para mais indagações. Nota-se como a importância do cômico faz seu papel aqui, pois por meio de uma "piada", podemos inferir essa relação dicotômica entre ambos, causa-se o riso ao mesmo tempo em que evidencia algo que faz parte da relação de Batman e Coringa.

Críticas aos elementos sociais como o governo, as autoridades e a sociedade como um todo também estão presentes, onde Coringa é reafirmado como um vilão que tem como principal ferramenta a violência:

Figura 61 – A violência ainda presente de forma crítica- (O'NEIL, 2017, p.58)

Como pode ser visto acima, na história "O último Há Há", Coringa planeja matar as maiores autoridades da cidade para tomá-la, usando da violência. Tendo em vista que esses são temas que não poderiam ser veiculados nas revistas, o vilão não obteve sucesso em sua empreitada, mas vemos como é mantido no personagem o caótico e desenfreado desejo de ter poder pelos meios mais violentos que forem necessários.

Nos próximos quadros, Coringa acredita que conseguiu explodir a bomba que o levaria à sua vitória e comemora. Conforme vemos abaixo:

Figura 62 – Narcisismo e foco no sorriso do Coringa ao enaltecer a si mesmo - (O'NEIL, 2017, p.58)

Detalhe para seus trajes: sobretudo e chapéu para esconder sua face, o que deixa em evidência apenas seu largo sorriso vermelho e malicioso. O narcisismo ainda se faz presente uma vez mais ao se abraçar por se considerar tão brilhante.

Freud, em discussão acerca do narcisismo, relaciona as pessoas que apresentam esses traços a uma possível pré disposição à criminalidade:

> O terceiro tipo, com justiça chamado de narcísico, deve ser principalmente descrito em termos negativos. Não existe tensão entre o ego e o superego (na verdade, se predominasse esse tipo, dificilmente se teria chegado à hipótese de um superego), e não há preponderância de necessidades eróticas. O principal interesse do indivíduo se dirige para a auto preservação; é independente e não se abre à intimidação. Seu ego possui uma grande quantidade de agressividade à sua disposição, a qual também se manifesta na presteza à atividade. (...) As pessoas pertencentes a esse tipo impressionam os outros como 'personalidades'; são especialmente apropriadas a atuarem como apoio para outros, a assumirem o papel de líderes e a darem um novo estímulo ao desenvolvimento cultural ou a danificarem o estado de coisas estabelecido. (...) As pessoas do tipo narcísico que se expõem a uma frustração do mundo externo, embora sob outros aspectos independentes, estão particularmente dispostas à psicose, e também apresentam precondições essenciais para a criminalidade. (FREUD, 1996, p.132-134)

O egocentrismo de Coringa o faz apenas buscar o que seria benéfico para si mesmo, dificilmente pensa ou se coloca no lugar do outro. Para realizar suas próprias vontades, é capaz de fazer o que for necessário, como matar pessoas e promover o caos. A violência é seu instrumento.

Em outra história do compilado de HQs, intitulada "Uma estrela brilha para o Coringa", roteirizada por Elliot S! Maggin, o Arqueiro Verde tenta impedir Coringa, que acabara de sequestrar uma mulher. No entanto, ao falar com as autoridades policiais, percebe que eles não sabem o quão maléfico o príncipe palhaço pode ser.

Figura 63 – Crítica às autoridades no combate ao crime - (O'NEIL, 2017, p.71)

A crítica é ainda mais incisiva na página seguinte, onde Coringa, fugindo do Arqueiro Verde, é chamado de louco pela mulher que sequestrou. Ao contrário da outra situação antes citada, onde ele afirmou ser louco como uma raposa, agora o vilão se coloca em papel de vítima: confirma ser louco de verdade – o que justificaria seus atos mais criminosos pela condição de não ser possível pensar com clareza nas suas ações.

Figura 64 – Coringa se aproveita da visão de louco que lhe é imputada - (O'NEIL, 2017, p.72)

Diante do exposto acima, é observável entre linhas, como ele está tirando proveito de uma visão governamental a seu respeito. Como é considerado louco, abusa dessa premissa para reafirmar sua vilania e não ser responsabilizado por isso.

As histórias aqui analisadas retratam Coringa como protagonista, onde podemos notar de forma mais clara a sua reformulação para se adequar ao *Comics Code Authority*. Percebe-se que nessa tentativa de adequação, o vilão ainda apresenta traços velados de violência, onde podemos refletir sobre a difícil elaboração de um personagem caótico sem perder um de seus mais característicos traços.

A representação do Coringa adequado ao *Comics Code Authority* tem como marco final o lançamento da HQ *A vingança quíntupla do Coringa*, em 1973. Embora ainda haja alguns resquícios, essa HQ traz uma roupagem mais melancólica em torno do vilão, além de recuperar a inserção da violência de forma mais explícita, trazendo um ar sombrio e pesado.

Ocorre na mesma década da coletânea solo do Coringa aqui citada, mas o contraste entre ambas é notável, enquanto esta permanece sob a aba das normas do *Comics Code Authority*, a HQ de 1973 já apresenta um certo desvencilhar pela sua temática, que seria a insanidade do Coringa. Há a ideia de focar aspectos outros do vilão e trazer uma leitura que não havia sido feita de forma mais explícita até então, que é o teor insano.

2.2 O Coringa de Cesar Romero em *Batman*, a série televisiva de 1966

A série *Batman*, de 1966 (conhecida como *Batman e Robin* também) foi a primeira produção televisiva realizada em cores, além de nos apresentar a primeira versão *live action* do Príncipe Palhaço do Crime.

O Coringa dessa versão, interpretado por Cesar Romero, carrega um ar cartunesco, cheio de vida e alegria, as risadas e brincadeiras fazem parte de seu cerne. Definitivamente não há violência além das margens da leveza, um Coringa puramente cômico. Sua aparência também remete às representações do vilão vistas nas HQs até então, mas em colorações diferentes, sendo o mais notável o cabelo verde claro, quase amarelado, e o terno magenta.

Figura 65- Comparação do Coringa de Cesar Romero e o Coringa encontrado nas HQs da mesma época (Disponível em: https://veja.abril.com.br/coluna/isabela-boscov/coringa-maestro-do-caos/ e em: https://theclownprinceofcrime.wordpress.com/the-joker-in-the-60s/)

Sua primeira aparição é na primeira temporada, no episódio de número 5, intitulado *The Joker Is Wild*, nele temos a história de fuga do Coringa da penitenciária onde estava sendo mantido, como punição pelos seus crimes.

O título do episódio alude ao filme *The Joker Is Wild* (1957), do diretor Charles Vidor que, por sua vez, baseia-se no livro homônimo de Joe E. Lewis, onde o enredo cuida de uma representação biográfica de Lewis, cantor e comediante norte-americano que teve sua língua cortada após recusar obedecer a ordens da máfia acerca de suas apresentações musicais. Anos após, quando reaprende a falar, mas não pode mais cantar, decide tentar seguir a carreira de comediante.

A referência do Coringa pode estar só no título, mas na cena em que o protagonista, interpretado por Frank Sinatra, conta suas piadas no palco vestido como um palhaço, provocando risos mesmo diante da condição violenta pela qual passou, nos lembra do *Homem que ri*, de Victor Hugo também.

Figura 66 – Frank Sinatra em *The Joker Is Wild* (1957). Disponível em: https://www.moviestore.com/frank-sinatra-171825/

Joker aqui é visto na conotação tradutória de "piadista", por ser um comediante, algo que o Coringa (tradução nominal que temos para o vilão do Batman) de Cesar Romero exala muito bem. Brincalhão e engraçado, mas que não deixa de evidenciar também alguns aspectos violentos da sociedade, embora muito mais implícitos do que em versões anteriores.

O episódio da série televisiva de 1966 se inicia com Coringa na penitenciária, jogando *softball* com outros presos. A polícia, que estava sentada na arquibancada, conversa entre si sobre a mudança radical que observam no Príncipe Palhaço do Crime. Agora, o vilão era calmo e não apresentava intenção de cometer crimes, tudo devido ao sucesso da "Penologia". Processo criado pelo diretor da penitenciária e que foi aplicado em Coringa para tentar sua recuperação e reabilitação.

Dentre os aspectos da Penologia está a disciplina rígida aliada a momentos de recreação e entretenimento, razão pela qual Coringa está jogando, tudo faz parte de uma forma de conter seus ímpetos criminais. O que é, inclusive, abordado por um dos policiais que diz não acreditar que o vilão está ali se divertindo ao invés de estar planejando mirabolantes formas de fugir da prisão, algo louvável.

O conceito pode ser relacionado ao *Behaviorismo*, dispondo de algumas características similares como o estudo comportamental pautado em medidas de punições e reforços para prevenção de atos indesejáveis. O filme *Laranja Mecânica* (1971), é uma representação ficcional da prática behaviorista que é aplicada no protagonista Alex, visando remodelar seu

comportamento e evitar que ele volte a cometer crimes, através de uma espécie de reprogramação mental.

Embora não seja mostrado na série como se deu o processo para Coringa, a narração da cena juntamente com a conversa dos policiais, nos dá o indício desse paralelo. A Penologia do diretor poderia ter fundamentos behavioristas, com a crença de um apagamento completo dos vestígios inadequados socialmente do vilão. O que, a princípio, é tomado como um sucesso.

O primeiro momento da cena em que vemos Coringa, ele está a rir, uma mostra de sua principal característica aqui retratada: o riso.

Figura 67 – Primeira cena do Coringa interpretado por Cesar Romero (BATMAN, 1966)

O que não sabiam é que Coringa fingia estar se recuperando e se divertindo no jogo quando, na verdade, estava a executar um plano de fuga. O tempo todo, o jogo serviu como um pretexto para distrair os demais e escapar da prisão. Ele se utilizou do artifício do próprio conceito da Penologia para fazer com que todos se encontrassem dispersos no entretenimento e não percebessem suas reais intenções. Assim, em um momento inesperado, conseguiu escapar ao utilizar uma bola falsa que era explosiva, toda a fumaça causada cegou os presentes, oportunidade que Coringa usou para se jogar por cima do muro da penitenciária com a ajuda de uma mola propulsora. Todo o aspecto da cena remete a algo cartunesco, principalmente pelo tom cômico e mais leve.

Como comparação, na HQ de O'Neil e Irv Novick, na história "Ardil duplo do Coringa", o Príncipe Palhaço do Crime escapa da prisão de uma forma bastante cômica também, ao inflar balões para que pudesse voar por cima do muro.

Os policiais também não acreditavam na possibilidade de o vilão estar armando um plano de fuga e chegam, até mesmo, a admirar e aparentemente zombar dele. É enfatizado o uso do nome “palhaço”, para se referir às brincadeiras. Mas, assim como na série, não contavam com a mente ardilosa do Coringa, que esperava justamente ludibriá-los ao fazê-los acreditar em sua “inocência” para escapar do lugar sem dificuldades.

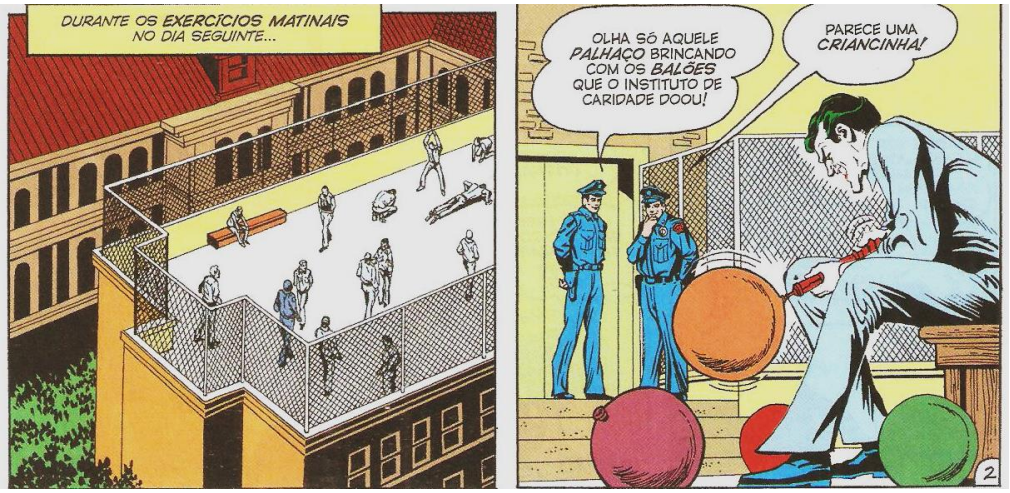


Figura 68 – Coringa engana policiais a acreditarem em sua inocência - (O’NEIL, 2017, p.7)

Figura 69 – Coringa foge da prisão voando com um balão - (O’NEIL, 2017, p.8)

No penúltimo quadro, a fala do personagem de vermelho: “esse cara parece o Coringa...só que mais engraçado!” reforça a ideia de que essa representação do Coringa relembra as anteriores pela sua aparência, nome e por ser o vilão do Batman, mas é mais engraçado, por deixar o teor mais violento de lado e apelar para o cômico. As palavras estão em negrito, o que confere ênfase na frase.

No decorrer da série de 1966, Batman é apresentado como um verdadeiro defensor e cumpridor da lei. Além, ele mantém uma relação amigável com a polícia e as autoridades locais, sendo respeitado. O principal meio de comunicação entre eles é um telefone vermelho, mesmo embora haja o Bat-sinal, ele não é muito presente, de maneira que o telefone estreita a relação entre eles, por ser mais discreto e não tão intimidador como o Bat-sinal. O telefone fica em posse do Comissário Gordon que, a qualquer emergência, liga diretamente para Batman. A maioria das histórias ocorrem durante o dia, o que difere da característica noturna do personagem.

O telefone é vermelho, sua cor indica o perigo, a urgência, e fica protegido sob uma redoma de vidro, a fim de apenas ser tocado quando realmente precisam do Batman. Algumas referências ao telefone podem ser vistas em outras obras, como no desenho animado *As Meninas Super Poderosas*, onde as três super heroínas também têm uma linha de contato direta com o prefeito da cidade para serem avisadas sobre os perigos e combaterem o crime.

Figura 70 - Telefone do Batman (BATMAN,1966) e Telefone das Meninas Super Poderosas (Disponível em http://danielleholzapfel.blogspot.com/2007/10/reference-citations-power-puff-girls_13.html)

Batman também é bastante educado e tem porte elegante, detém de sabedoria para resolver os problemas e educa seu filho adotivo, Dick Grayson, com todos os valores apropriados e ensinamentos adequados. Muitas são as cenas onde são representados esses momentos, tal quando Dick está a aprender piano e não consegue ir bem, querendo desistir, e Bruce o repreende ao salientar a importância da arte musical.

Isso cria um contraste entre as ações puras e corretas do super herói e os atos criminosos e repugnantes do vilão; nesse caso, um contraste entre Batman e Coringa, colocando-os de lado opostos. Robin, por sua vez, tem um papel de exemplo para os jovens, por ter idade similar aos leitores mais novos, ele carrega uma espécie de missão de mostrar ao público como um jovem deve ser, compartilha das ações de Batman, respeitando-o e aceitando os ensinamentos de seu pai adotivo.

Logo quando Robin apareceu nas primeiras HQs de Batman, em 1940, ele já dispunha desse modelo exemplar para os jovens. Ao término de algumas histórias, havia uma imagem que mostrava as qualidades do menino, representadas por cada letra de seu nome: Respeito; Obediência; Bondade; Inteligência e Nacionalismo.

Há o incentivo que os jovens sigam essas normas de conduta do menino prodígio. A situação apresentada no quadro exemplifica ações que podemos tomar, como ajudar alguém a atravessar a rua, mas esse ato não pode ser feito esperando algo em troca, mas, sim, pelo prazer de ser uma boa pessoa que segue os preceitos de Robin.

Figura 71 – Códigos de bom comportamento do Robin (BATMAN HQ n°1, 1940, p.64)

Cria-se, assim, o reforço necessário para colocar Coringa como um vilão deplorável que, de forma alguma, deve ser seguido ou admirado, tendo em vista suas ideologias serem maliciosas. Batman e Robin são os modelos exemplares a serem contemplados.

Outro recurso cômico utilizado na série são os efeitos de batalha, após sua fuga, Coringa decide roubar uma galeria de arte, sendo impedido por Batman e Robin. Primeiramente, vemos como as motivações desse Coringa são mais voltadas para o roubo e traquinagens, sem

assassinatos ou algum tipo de violência explícita envolvida. Ele realmente encarna um palhaço tentando tirar proveito dos outros.

A cena de luta entre Batman, Robin, Coringa e seus capangas é construída de forma cômica. São socos e chutes que, visivelmente, não machucam ou acertam o indivíduo, caracterizando uma atuação teatral, além do uso de onomatopeias para dar vida ao tom cartunesco da série, conforme vemos abaixo.

Figura 72 – Onomatopeias utilizadas em cenas de luta na série (BATMAN, 1966)

O humor da série é algo que configura uma paródia dos personagens, exaltando encenações galhofas e teatrais, com frases de efeito, além da caracterização remeter ao uso de fantasias festivas, algo carnavalesco. Características como o Batman não ser forte, o Coringa transparecer o bigode do ator que o interpreta e todo esse aspecto paródico dá espaço para risadas do público.

O uso das cores vibrantes, como o amarelo, vermelho e verde nos remetem às histórias em quadrinhos da época, que costumam ser bastante coloridas. Considerando, ainda, a idade mais avançada de Cesar Romero ao interpretar o Coringa, as cenas são filmadas de forma a esconder seu rosto, pois é um dublê quem pratica os atos em seu lugar.

A abertura da série também resgata elementos das HQs, representada como um desenho animado, dando vida às características encontradas nas histórias em quadrinhos e apresentando Batman e Robin como os grandes defensores da lei, que conseguem vencer qualquer mal que estiver a frente, representado pela enorme quantidade de vilões que aparecem. As cenas de

batalha também contam com o recurso das onomatopeias para evitar qualquer indício mais explícito de violência.

Figura 73 – Abertura da série *Batman e Robin* (BATMAN, 1966)

Os traços lembram os contornos das HQs vistas até então, ambos os heróis apresentam um sorriso no rosto que remete à confiança e alegre certeza de vencer o mal, também evidenciado pelo aperto de mãos. Dentre os vilões apresentados, está o Coringa, as cores são levemente diferentes do Coringa de Cesar Romero, o paletó é verde, as luvas são amarelas e os olhos parecem ter olheiras fundas e azuis. No entanto, a paleta de cores corresponde ao que pode ser comumente visto na figura do Coringa.

Atenção também é dada no contraste entre os frames, primeiramente Coringa está com seu riso malicioso, já na cena seguinte seu rosto encontra-se desfigurado por ter perdido uma luta corporal com os heróis, a qual não nos é mostrada, mas sugerida por tal cena. Indica-se, assim, como nenhum vilão consegue consumar seus crimes com a presença de Batman e Robin.

Coringa também atrai a atenção pela sua aparência vívida e colorida, e até mesmo os capangas que o auxiliam em suas empreitadas utilizam roupas de cores similares, criando uma padronização entre eles para que Coringa seja o destaque.

Figura 74 – Destaque de Coringa em meio a seus capangas (BATMAN, 1966)

Formaliza-se, assim, uma ideia de Coringa como deslocado do contexto onde está inserido e da sociedade como um todo, enquanto seus comparsas têm uma aparência similar uns aos outros, padronizada, ele foge desses padrões, ele tem uma identidade própria que não se encaixa nas noções dos seus arredores.

Sua aparência se torna ainda mais cômica por um aspecto pessoal de Cesar Romero, que solicitou como exigência para viver o Coringa, não raspar seu bigode. Dessa forma, a maquiagem branca era aplicada por cima, em uma tentativa de escondê-lo, mas ainda era visível em alguns enquadramentos de *close* e primeiríssimo plano, conforme exemplo:

Figura 75 – Bigode de Cesar Romero por trás da maquiagem de Coringa (Disponível em: https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/batman-figurino-do-coringa-de-cesar-romero-e-vendido-por-us-89-mil/)

Essas características conferem ao Coringa de Cesar Romero um caráter único e marcante:

> O tom do seriado já havia sido definido como cômico e pastelão. Teríamos um Batman gordo e ninguém ligou, teríamos o BAT SPRAY REPELENTE DE TUBARÃO e ninguém estava nem aí, então Romero resolveu descabelar o palhaço e nos trouxe um Coringa fanfarrão, espalhafatoso como todos na série. Uma interpretação bem distante da visão soturna e doentia do personagem que conhecemos hoje. Ali, Cesar Romero era o vilão de matinê, um Coringa pouco ameaçador, quase inofensivo. Mas que definitivamente marcou sua época, sendo inclusive referência clara para Jack

> Nicholson, que viveu o Coringa nas telonas mais de 20 anos depois. (GREGIO, 2019, s.p.)

Por trás do teor cômico também, há a possibilidade de leitura de uma possível crítica à sociedade americana e a necessidade de uma perfeição representativa do herói, uma linha esclarecida sobre o bem e o mal, onde os heróis sempre vencem e os seus inimigos são punidos.

Há também presença dos conceitos estéticos da arte *kitsch*, a qual

> Trata-se de um conceito universal, familiar, importante, que corresponde, em primeiro lugar, a uma época da gênese estética, a um estilo marcado pela ausência de estilo, a uma função de conforto acrescentada às funções tradicionais, ao supérfluo do progresso. (MOLES, 1971, p,10)

A ausência de estilo como uma de suas marcas seria devido ao acúmulo de tantos conceitos estéticos combinados entre si, abarcando várias ideias e atraindo complexidade à procura de uma só definição. É interessante pensar como isso dialoga com a construção do Coringa como um todo, também repleto de ideologias e conceitos que tornam difícil categorizá-lo como algo único. Seu teor identitário se dá, justamente, na ausência de identidade. Vale ressaltar, uma vez mais, o grau camaleônico conferido a ele por Grant Morrison.

A estética dialoga com a aparência extravagante do personagem. Os cabelos verdes, a boca vermelha, o terno roxo magenta bem vivo, todos esses elementos configuram algo que corresponde com o *kitsch*, enriquecendo a composição do vilão. Muitos dos cenários poderiam ser partes da própria casa do Coringa, sua presença nos ambientes se torna mais natural diante dessa arte.

Eis alguns exemplos do *kitsch*:

Figura 76 – Exemplos da arte *Kitsch* (Disponíveis em: https://arademulher.r7.com/casa-decoracao/kitsch/ e https://www.tuacasa.com.br/wp-content/uploads/2017/08/estilo-kitsch-decoracao-7-730x548.jpg)

Atenção para o uso de variadas cores vibrantes que, não necessariamente combinam entre si, além da mescla de estampas e conceitos estéticos que seguem a mesma “falta” de

padrão. O uso das aspas é para evidenciar que a própria escassez de um estilo específico é o que compõe a estilização única desse conceito. Dentre os adjetivos que podem ser usados para descrevê-lo, ousado, bizarro e extravagante certamente fazem jus.

Vejamos, agora, a estética em alguns cenários e momentos da série:

Figura 77 – Estética *Kitsch* na série televisiva *Batman e Robin* (BATMAN, 1966)

Os aspectos brilhantes e coloridos corroboram com o teor mais leve e cômico da série, os personagens foram pensados para abarcar os conceitos estéticos. O efeito humorístico é salientado em momentos onde usam das características do próprio *kitsch*, por exemplo, temos a cena onde Batman e Coringa entram em um duelo de *surf*, ao invés de colocarem roupas de banho, apenas vestem os shorts por cima dos próprios uniformes, mesclando os estilos com as peças estampadas e coloridas - mas pertencentes à paleta de cores de cada um – e criando o humor para a situação:

Figura 78 – Batman e Coringa duelando no Surf (BATMAN, 1966)

O confronto direto em combate corpo a corpo é evitado e a rivalidade de ambos é resolvida de forma inusitada e cômica. A violência é retraída para dar espaço às situações engraçadas, provocando risos ao invés de tensão. A série também conversa com outra estética, chamada *camp*, que, comumente confundido com o *kitsch*, devido a algumas características similares, tem suas próprias especificidades.

O estilo *camp* denota algo mais próximo do *queer*, do ativismo. Susan Sontag, em seu artigo *Notas sobre o Camp*, realiza considerações sobre a estética:

> Muitas coisas nesse mundo não têm nome; e muitas coisas, mesmo que tenham nome, nunca foram definidas. Uma delas é a sensibilidade — inequivocamente moderna, uma forma de satisfação, mas não idêntica à satisfação — conhecida pela expressão esotérica *Camp*. (...)Não se trata de uma forma natural de sensibilidade, se é que isto existe. Na realidade, a essência do Camp é sua predileção pelo inatural: pelo artifício e pelo exagero. (SONTAG, 1964, p.1)

É afirmada a impossibilidade de se definir um conceito como o *camp*, pois corre o risco de simplificar sua ocorrência, de forma que considerá-lo como algo presente em torno da sensibilidade perceptiva seria o mais adequado.

Figura 79 – Estética *Camp* (Disponível em https://ffw.uol.com.br/noticias/comportamento/o-que-e-camp-entenda-o-tema-desta-edicao-do-met-gala-que-acontece-hoje/ e https://www.domestika.org/pt/blog/8006-como-camp-se-tornou-a-estetica-essencial-do-universo-queer)

De acordo com Paulo Varella, o Camp representa um ato de resistência e ruptura com o propagado pela sociedade, por meio da estética, na arte performática.

> A estética do "Camp" interrompe muitas das noções do modernismo sobre o que é a arte e o que pode ser classificado como fine art, invadindo atributos estéticos, como beleza, valor e gosto, através de um convite para um tipo diferente de percepção e consumo fora dos padrões. (...) Camp foi uma parte da defesa anti-acadêmica da cultura popular na década de 1960 e ganhou popularidade nos anos 80 com a adoção generalizada de visões pós-modernas sobre arte e cultura. (VARELLA, 2019, s.p.)

A série funciona como uma espécie de sátira do universo dos super heróis, marcada por maneirismos exagerados, seja no uso recorrente de formulações rebuscadas ou no uso exacerbado de adjetivos ao se referirem a alguém (chamar o Coringa de arlequim do ódio, as inúmeras frases de efeito do Robin, entre outros possíveis exemplos). O teor cômico seria proposital, diferente do *trash*.

> Em geral, quando feito de forma deliberada, é subversivo, uma vez que vai contra o status quo do que é aceito pelo "mainstream" e solicita ativamente ao público que aceite isso com irreverência; ou cria um desgosto, distorção ou desconforto. Ambos os resultados são, geralmente, porque o Camp é apresentado porque requer uma reação ao ser ruptura. (VARELLA, 2019, s.p.)

A postura e as caretas também denotam traços teatrais, além das onomatopeias, cores vibrantes e os gestos que, nas páginas das revistas, estão eternizados em uma sequência de ações para dar indício de movimento. Desconstruindo inúmeros conceitos antes estabelecidos na sociedade, sobre o que seria adequado de se usar ou de se expressar.

Já era antecipado desde estéticas como a *art nouveau* e estilos como o de Oscar Wilde. Sendo assim, somos inclinados a enxergar no Coringa tal estética, por se tratar de uma construção em torno da teatralidade, desde a formulação da sua aparência carregada de exageros.

O Coringa seria a representação visual desse estilo artístico, configurando aquilo que foge aos conceitos vigentes e que só pode ser melhor entendido ao se tomar distância. O distanciamento é importante para compreender e enxergar melhor aspectos que podem ser obscurecidos pela nossa percepção quando estamos aproximados do objeto.

No episódio 6, continuação direta do episódio 5, temos a resolução do embate entre Batman e Coringa. Os episódios são estruturados em duplas, onde o primeiro apresenta qual será o vilão da vez, cria um contexto e um problema, o qual Batman e Robin se veem incumbidos de resolver. Então termina com um *cliffhanger*, que é um recurso utilizado para que a audiência continue interessada no que está por vir, deixando o término do episódio em uma cena importante e dramática, a qual só terá resolução no próximo, criando uma suspensão.

Um narrador em *off* é o responsável por nos contextualizar a história e informar ao público sobre a continuidade do enredo no próximo episódio. Após a tentativa de roubo a joalheria, Coringa foi surpreendido por Batman e Robin, no entanto, a luta gerada faz com que batam a cabeça e desmaiem. Coringa aproveita da situação e providencia um show de tv para revelar ao vivo a verdadeira identidade de Batman e Robin.

No entanto, astutamente, Batman consegue se desvencilhar de Coringa e seus capangas, evitando a revelação de seu alter ego e de Robin. Embora tenha conseguido escapar de Coringa, Batman não escapou das consequências desastrosas que viriam a seguir. Coringa utilizando do alcance midiático com a TV, faz notórios seus atos criminosos via transmissão, incitando a violência, além de causar um verdadeiro caos na cidade, pois temerosos com as ações do vilão, a população teme por suas vidas.

Figura 80 – Coringa utiliza do dispositivo midiático para alcançar a população e intimidar Batman (BATMAN, 1966)

A postura de Coringa e, principalmente, suas feições, são bastante expressivas. Os olhos arregalados, as sobrancelhas arqueadas e a boca que se mexe minuciosamente para articular cada palavra de sua sentença causa o efeito de intimidação. O jogo de câmera que acompanha seus movimentos e utiliza do *close* para se aproximar de sua face, compondo um primeiríssimo plano (figura à esquerda), deixa entrever a tensão do momento.

O poder manipulativo do Coringa nessa cena é similar aos acontecimentos da HQ nº1, onde o vilão também usa de seu alcance na mídia para aterrorizar o público e demonstrar ser detentor de poder naquele momento. Isso nos apresenta um diálogo com atos já realizados pelo príncipe palhaço do crime em outras linguagens, nesse caso, a das HQs.

No show televisivo, onde o vilão tenta revelar a identidade de Batman e Robin, Coringa está vestido de Palhaço Pagliacci a cantar uma ópera triste. O conceito do Pagliacci está relacionado ao palhaço infeliz que, mesmo apesar disso, faz as outras pessoas rirem com seu espetáculo. Na representação de Cesar Romero, o personagem traz estas reflexões acerca da sua psique e insanidade, pois, como um vilão que sempre está a rir e onde a violência não pode ser explícita, ele se vira para o lado cômico, mas não é de todo apenas engraçado.

A figura do Pagliacci serve de impulso para refletir sobre possíveis elementos da construção do vilão que são mediados também por traumas e tristezas, mas escancarados ao

público na contradição, no sorriso. É inevitável, também, pensar em Gwynplaine, o homem que ri que evocou as primeiras ideias conceituais para a concepção do Coringa. O homem que era triste pela sua condição traumática, mas servia de entretenimento para os outros que não enxergavam sua tristeza.

O uso dessa roupa evoca essa leitura que vai além da superfície do personagem. Então, não seria apenas um palhaço bobo que estaria a cometer roubos, mas haveria camadas que merecem atenção, que chamam o nosso olhar ao perguntar até onde seria apenas superficial e cômico? Pois a alusão ao Pagliacci evidencia que há leituras outras que podem ser realizadas sobre esse Coringa em específico, além de servir para pensarmos o Coringa como um todo.

Figura 81 – Coringa como o Palhaço Pagliacci (BATMAN, 1966)

O episódio 13 da primeira temporada, intitulado *The Joker goes to school* (O Coringa vai à escola), apresenta a inversão de valores que o vilão propõe ao perturbar socialmente a ordem vigente. Coringa decide roubar dinheiro dos estabelecimentos da cidade para repassar aos alunos das escolas, incentivando a evasão escolar. Os alunos se veem encantados pela facilidade do mundo do crime e alguns tomam a decisão de acompanhar o vilão em suas empreitadas. Dessa forma, vemos como as suas ações vilanescas são sempre voltadas para o caos social, instaurando uma inversão de valores e morais na cidade.

Ao mirar na manipulação dos jovens, é evocada uma questão social que tange às áreas de educação e a importância da conscientização dessa faixa etária a fim de seguirem o caminho certo e não verterem ao caminho criminoso. A magnitude dos atos do Coringa afeta a cidade como um todo, pois, se grande parte dos jovens desistirem da escola e segui-lo, haverá um

aumento na taxa de criminalidade e na evasão escolar, estando essa parte da população longe da educação e de seus direitos e benefícios como indivíduos.

Dick Grayson, o Robin, que também é aluno da escola em questão, se torna a figura de consciência correta para com seus colegas. Por ter a mesma idade e estar inserido no mesmo contexto, ele serve como um exemplo de moralidade para os demais personagens e para os telespectadores, assim como apresentado anteriormente nas HQs, que utilizavam do recurso para surtir o mesmo efeito. Ou seja, isto é recuperado na transcriação seriada televisiva.

Mas uma questão sobre hierarquia de classes é levantada por uma colega que o contradiz, quando Grayson os orienta, alegando que nada na vida é fácil, por isso não podem seguir pelo caminho criminoso que oferta essa facilidade, sua colega contraria sua fala, afirmando que realmente para o garoto tudo seria mais fácil por ser filho adotivo de Bruce Wayne, um bilionário e de grande influência na cidade. Dessa maneira, são levantadas algumas questões de ordem política e social que, mesmo não sendo grandemente aprofundadas.

O governo de Gotham City chega a considerar o feito do Coringa como algo terrorista e extremamente violento para a sociedade. Batman, em prol de fazer com que os jovens compreendam que não devem seguir aos preceitos do vilão, realiza uma apresentação em slides para os alunos, apresentando as características indesejáveis que ele dispõe e seus repulsivos atos.

Figura 82 – Slide da apresentação de Batman para os alunos, conscientizando-os do mal do Coringa. (BATMAN, 1966)

Batman apresenta o que seria um *mugshot*, isto é, uma foto tirada do busto para cima depois que uma pessoa é presa pela polícia, como forma de registro e reconhecimento. Coringa nesse retrato fotográfico, não está a usar seu terno magenta, mas um terno em tons de cinza, de

forma a deixar sua imagem mais apagada, misturando-se ao ambiente da foto, que o retrata como criminoso.

No entanto, o sorriso chama a atenção, pois, normalmente, os *mugshot* são realizados com a pessoa em expressão séria. Mas Coringa decide demonstrar uma de suas principais características, o riso. Não apenas faz parte de quem ele é, mas também denota como não leva a situação a sério, o que seria um descaso e provocação à polícia.

O que Batman não esperava era que Coringa estava escondido na sala e surpreendeu-os durante a apresentação, desafiando o homem morcego. Os alunos pedem que Batman o prenda em flagrante por "vadiagem" dentro da escola, Coringa então responde que não pode ser preso, pois tal lei em Gotham só é considerada após passado uma quantidade específica de tempo, sendo assim, foge da sala antes que o limite temporal seja ultrapassado. Vadiagem, cujo termo utilizado em inglês (idioma original da série) é *loitering*, configura o crime de quem estaria ocioso ou levando uma vida de ociosidade, não apresentando validade para a sociedade por não contribuir ativamente para ela.

Tendo em vista que os alunos apontaram este crime ao Batman, o qual Coringa estaria cometendo, podemos encarar essa situação como um preceito que os jovens têm conhecimento naquele contexto, algo que lhes foi passado e ensinado, talvez como um sinal de advertência, para que se tornem indivíduos úteis socialmente e não acabem como criminosos. Coringa, então, seria o exemplo do que não fazer ou ser.

Figura 83 – Coringa fugindo da escola para não ser preso por Vadiagem (BATMAN, 1966)

No frame acima vemos o momento em que Coringa foge da escola para não ser preso por Batman. Observa-se como sua figura contrasta com o ambiente: as cores ao redor são mais neutras ou, pelo menos, conversam umas com as outras, compondo um cenário *clean*, isto é, sem poluição visual, enquanto Coringa se destaca, chamando a atenção por seu visual arrojado. Os alunos o observam com curiosidade e estranheza.

Em outro momento sequencial, o mesmo efeito pode ser notado, quando Coringa está em seu esconderijo com os capangas, após a fuga ter sido concretizada. O enquadramento da cena coloca, uma vez mais, Coringa em posição central e destoante do cenário, os capangas com vestes pretas realçam a vivacidade das cores do príncipe palhaço do crime. E é interessante perceber que a porta atrás dele exibe o aviso *"No loafing"* que significa, traduzindo, "sem vadiagem". Conforme vemos no frame abaixo:

Figura 84 - Coringa rindo diante do aviso "*No loafing"* (BATMAN, 1966)

Essas placas sinalizadoras podem ser vistas em locais como ambiente de trabalho ou outros em que não seja permitida a ociosidade. A proibição dos comportamentos inadequados visaria promover indivíduos produtivos para a sociedade e não teriam tempo sequer, para refletir ou questionar o contexto em que se encontra.

Uma das leituras que pode ser feita evidencia a risada sarcástica do vilão diante da placa que contém o aviso, mostrando que ele venceu o Batman que quase o prendeu por vadiagem, ou, ainda, que ele não se considera como tal, pelo contrário, que suas ações teriam grande importância e impacto na sociedade, além de serem extremamente egoístas, visando o benefício próprio.

Outra possibilidade versa sobre a similaridade da pronúncia de *loafing* com outra palavra da língua inglesa: *laughing*. Tendo por tradução, rir, a sonoridade das palavras pode indicar essa referência, de forma que Coringa estaria justamente desrespeitando as regras e rindo compulsivamente com seus capangas. Isso apresenta o aspecto rebelde do personagem. Um agente do caos que não respeita regras e inverte valores, descontrói ideologias morais e quer se colocar no centro de tudo.

2.3 O Sorriso do Coringa

O riso do Coringa é um dos elementos principais da sua composição. Por ter aparência inspirada em um arlequim, a ideia do seu riso pode estar relacionada ao palhaço. No entanto, por se tratar de um vilão, a positividade de sua risada se converte para o negativo, pois vilões dão risadas para demonstrar poder, sarcasmo e confiança, parece ser a certeza de que triunfará sobre o bem, sendo assim, o riso é zombaria.

O ditado popular “quem ri por último, ri melhor”, denota também essa questão de dar a volta por cima daquele que o oprime ou que se é contra, de forma a avisar que se está rindo agora, contando vantagem, espere ao final para verificar se as coisas serão assim mesmo. O riso, nesse sentido, não diz respeito apenas ao que é engraçado, mas também como provocação.

Henri Bergson, em seu estudo sobre o riso, pontua:

> Chamamos atenção para isto: não há comicidade fora do que é propriamente humano. Uma paisagem poderá ser bela, graciosa, sublime, insignificante ou feia, porém jamais risível. Riremos de um animal, mas porque teremos surpreendido nele uma atitude de homem ou certa expressão humana. Iremos de um chapéu, mas no caso o cômico não será um pedaço de feltro ou palha, senão a forma que alguém lhe deu, o molde da fantasia humana que ele assumiu. Como é possível que fato tão importante, em sua simplicidade, não tenha merecido atenção mais acurada dos filósofos? Já se definiu o homem como "um animal que ri". Poderia também ter sido definido como um animal que faz rir, pois se outro animal o conseguisse, ou algum objeto inanimado, seria por semelhança com o homem, pela característica impressa pelo homem ou pelo uso que o homem dele faz. (BERGSON, 1983, p.7)

O caráter intrinsecamente humano do riso revela a nossa natureza de rir daquilo que permeia nossa existência, daquilo que, de certa forma, se assemelha a nós mesmos. Em outra instância, rimos também daquilo que não seria “adequado”, foge da nossa naturalidade, embora seja, ao mesmo tempo, natural; como exemplo, tomamos coisas cotidianas: cair, derrubar algo, falar algo inesperado, entre outras situações, como engraçadas e rimos. Parece ser aquilo que não era adequado ao momento ou que não se esperava, embora sejamos passíveis que tais situações nos ocorram. As pessoas cujas ações inintencionais causaram o riso, podem, inclusive, sentir vergonha.

Minois e Skinner são alguns dos autores que estudaram a história do riso e seu significado em cada época. Passando pelos mais diversos contextos, o riso toma diferentes nuances diante da sociedade, desde a comicidade até o escárnio e a provocação. Como forma de ação e reação frente aos valores e morais propagados no dado momento. No que tange à modernidade, Minois discorre:

> São as desgraças do século que estimulam o desenvolvimento do humor, como um antídoto ou um anticorpo diante das agressões da doença. Ele penetra em todos os domínios, em todas as corporações profissionais. Adquire formas variadas, que Robert Escarpit, segundo L. Cazamian, tentou classificar: humor por falta de julgamento filosófico, por falta de julgamento afetivo, por falta de julgamento moral, por falta de julgamento cômico. Em cada caso, "obter-se-á um efeito cômico transpondo a expressão natural de uma ideia em outro tom", segundo a fórmula de Bergson. Um ponto comum: a cada vez, o julgamento é suspenso, deixado à apreciação do leitor, que tem ainda a satisfação de utilizar sua inteligência. O humor sociológico requer a participação ativa do ouvinte, sua cumplicidade. Ele gera uma simpatia, vinda da solidariedade diante das desgraças e dificuldades do grupo social, profissional, humano. É então que se percebe a dimensão defensiva do humor, arma protetora contra a angústia. Num nível mais elevado, como em A revolução dos bichos, de George Orwell, esse humor faz economia de riso, propiciando um alívio intelectual triste, que pode traduzir-se por um simples sorriso fraternal. (MINOIS, 2033, p.395)

É construída a relação do riso com as tragédias e a violência, nos mostrando seu alcance muito além do simples ato de ser engraçado. Se pensamos no Coringa, essa ligação também é salientada, pois se trata de um vilão que usa da violência extrema, além de rir o tempo todo.

> Conforme Quentin Skinner, o riso sempre fora bem visto por uma certa tradição, não apenas por aqueles que o consideravam uma expressão de pura alegria e prazer, mas principalmente por quem o tomava como um meio para preservar a saúde ou ainda um instrumento moral de reprovação do vício. Durante o século 17, porém, as coisas mudam de figura e, especialmente nos livros de cortesania, o riso passa a ser algo censurado. Certamente tais reservas se devem a uma crescente exigência por altos padrões de decoro e autocontrole, próprios do chamado processo "civilizador". Hobbes também desconfia do riso, mas não pelos mesmos motivos. Suas razões são primeiramente morais: rir em demasia é sinal de pusilanimidade, pois ri muito quem tem poucas "habilidades" e só consegue manter a auto-estima observando as "imperfeições" do próximo (em contrapartida, as "mentes elevadas" costumam se comparar apenas com os mais hábeis). Nesse sentido, escreve Skinner, o riso para Hobbes seria uma "estratégia" para lidar com nossos sentimentos de inadequação e insegurança. (MATTOS, 2003, s.p)

Em se tratando do Coringa, seu riso é exacerbado o tempo todo, como se tudo fosse digno de receber sua risada – característica salientada pela boca grande e pelo sorriso vermelho. A sua facilidade para o riso pode estar atrelada à insensibilidade apontada por Bergson.

> Observemos agora, como sintoma não menos digno de nota, a insensibilidade que naturalmente acompanha o riso. O cômico parece só produzir o seu abalo sob condição de cair na superfície de um espírito tranqüilo e bem articulado. A indiferença é o seu ambiente natural. O maior inimigo do riso é a emoção. Isso não significa negar, por exemplo, que não se possa rir de alguém que nos inspire piedade, ou mesmo afeição: apenas, no caso, será preciso esquecer por alguns instantes essa afeição, ou emudecer essa piedade. (BERGSON, 1983, p.7)

Coringa, apresentando características narcísicas e sociopatas, teria essa falta de emoção evidenciada em grau elevado, de forma que, afastado de qualquer apego emocional, consegue rir facilmente de tudo e todos. Não obstante, apesar de ser considerado insano, já foi apresentado em dadas histórias em quadrinhos que, na verdade, seu intelecto ultrapassaria a capacidade convencional humana, por isso, observaria coisas na sociedade e na humanidade que os demais não podem ver. “Talvez não mais se chorasse numa sociedade em que só houvesse puras inteligências, mas provavelmente se risse”. (BERGSON, 2018, p.7).

Nas HQs, sua risada é representada pela grafia “HA HA HA”, grande parte das vezes são em letras maiúsculas e em inúmeras repetições, para demarcar que a gargalhada é estrondosa e longa.

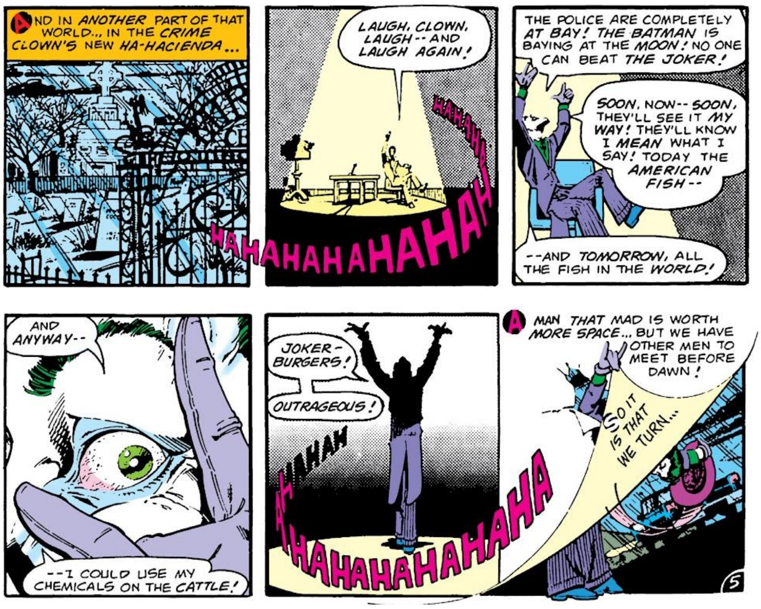


Figura 85 – Risada do Coringa nas HQs (Disponível em: https://2.bp.blogspot.com/_zTwHjKo9YH3EqPeDm9F_lIfz0esJY5tLjzoSXd7oMcfTl0V8xkIuolkcPb1HtLxbDuXb37YUdTs8-ogSPlmk0myii66FJEIPB6dhxmG_e5WHCpEG5zGz8WonuRfNJ-0vKGu_hA0Jg=s1600)

A risada chega a atravessar os limites da estrutura da história em quadrinhos, causando um feito interessante sobre o quão alta a gargalhada do Coringa foi dada, ao ponto de ressoar para os quadros ao lado. Nas transcriações fílmicas, cada ator conferirá a sua representação do vilão, o riso que melhor lhe convém, para oferecer ao público uma composição única.

O sorriso também se configurou como a marca do Coringa, por onde se encontrasse pessoas mortas com o rosto petrificado em um largo sorriso, sabia-se que era o vilão que por ali passou. Deixando um rastro de crimes violentos, suas vítimas sempre morriam com sua marca no rosto, de forma a evidencia sua identidade visual, especialmente em se tratar do sorriso. E também, de certa forma, de causar uma contradição reflexiva, pois as vítimas que

morriam desesperadas inalando seu gás do riso, lutando pela vida, mostraria no rosto, em contrapartida, um sorriso, algo feliz.

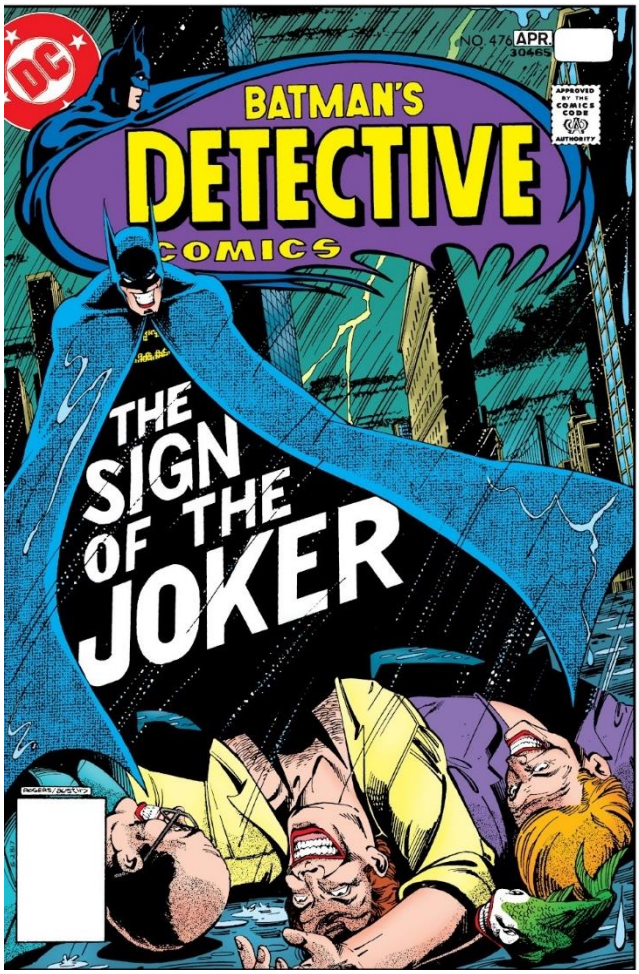


Figura 86 – A marca do Coringa (Disponível em: https://2.bp.blogspot.com/J2IPxLH8qgp8HPb4qDXgD1qx2NFVL8_D43Y593P2wMbd1XjOkFlPLcjkSMgEZSs9srTzPxZLM0d1fZV7Xr0YHQ59l9K4ucYEJHNzY3Uewc0CeeOS522FWAD2gA7lF6NoD5vpGeiciw=s1600)

A primeira aparição do Coringa, na HQ n°1 do Batman, já apresentava essa característica e já tínhamos na figura do vilão a alcunha do "homem que ri", algo que é recuperado do personagem Gwynplaine. Para além disso, podemos pensar na história de Victor Hugo e toda a reflexão em torno do riso, como algo que pode ser encontrado no Coringa, de certa forma. Estaria Coringa rindo porque quer ou querendo causar alguma reflexão em torno do comum riso que os humanos dão em situações cotidianas?

Não sabemos ao certo a sua origem, algumas histórias criam possíveis versões de como ele teria sido criado que, embora sejam diferentes entre si, compõem possíveis leituras com base na construção psíquica do personagem e sua inserção contextual, temos algo de similar, que seriam os traumas sofridos socialmente em sua vida que o levaram por tal caminho.

Dessa forma, cria-se um paralelo com Gwynplaine, que demonstrava um sorriso permanente no rosto, mas nunca queria rir, de fato. A mensagem passada pelo riso, por Coringa, também atravessa o teor do cômico e vai além da superfície, evidenciando questões políticas e sociais, como sátira e crítica a respeito dessas questões.

Georges Didi-Huberman, filósofo francês, em dado momento de seu texto *Que emoção! Que emoção?*, aproxima o riso do choro:

> Esta noite eu quis abordar a emoção a partir das lágrimas. Poderia certamente tê-lo feito a partir do riso, e quem sabe teriam se divertido muito mais. Mas, antes de tudo, o que eu tentei dizer é que as emoções têm um poder – ou são um poder – de transformação. Transformação da memória em desejo, do passado em futuro, ou então da tristeza em alegria. (...) Talvez isso nos diga que as emoções são sempre secretamente duplas, à maneira de um corpo vivo, que tem necessidade tanto de substâncias duras — os ossos — como de substâncias macias —a carne. Cabe a nós, se quisermos refletir, a tarefa de encontrar sinais de inquietação no coração de nossas alegrias presentes, bem como possibilidades de alegria no coração de nossas dores atuais. (DIDI-HUBERMAN, 2014, p. 44 e 45)

Essa reflexão, assim como a retomada da obra de Victor Hugo e seu personagem Gwynplaine, também é abordada no filme *Joker*, do diretor Todd Philips. Nele vemos a construção gradual da transformação de Arthur Fleck em Coringa, uma das características principais e únicas dessa versão está na risada, pois Arthur sofre de uma doença, a qual o faz rir descontroladamente a qualquer momento, o que o faz passar alguns momentos constrangedores em público.

Por conta disso, ele anda com um cartão que informa sua condição médica, a fim de que as pessoas ao redor entendam que ele não está rindo porque quer.

Figura 87 – Doença de Arthur Fleck que o faz rir sem querer (JOKER, 2019)

As cenas que mostram suas risadas fora de controle são agonizantes e perturbadoras, pois vemos que ele não quer rir e não consegue controlar, há um desespero que o personagem nos passa na tentativa de parar a risada, como se fosse algo doloroso. Em vários momentos, a

risada se assemelha ao choro, pela contorção de sua face e a dor transmitida nos gestos corporais.

A primeira cena do filme já nos apresenta esse contraste entre o riso e o choro, ao mostrar Arthur com o rosto pintado de palhaço e forçando um sorriso com os dedos no canto da boca, ao fazer isso, uma lágrima escorre pelo rosto, a oposição entre as emoções fica bem demarcada.

Figura 88 – Oposição de emoções em *Joker* (JOKER, 2019)

A maquiagem de seus olhos é azul, de forma que a lágrima que cai é azulada também, vemos mais tarde que esse aspecto é mantido em sua versão final como Coringa, ao deixar um lado da maquiagem com a tinta azul simulando o escorrimento da lágrima.

Figura 89 – Paralelo entre a lágrima escorrendo da maquiagem dos olhos de Arthur Fleck e Coringa (JOKER, 2019)

O desenho da maquiagem dessa versão do Coringa, interpretado por Joaquin Phoenix, é bastante similar ao Palhaço Pagliacci. Existe a ópera do Pagliacci, a qual foi referenciada na série televisiva *Batman*, de 1966, mas há também o conceito, o mini conto criado tendo sua

figura como embasamento. A versão aqui citada pode ser encontrada em *Watchmen* (1986), de Alan Moore, mesmo autor de *A Piada Mortal*.

> "Ouvi uma piada uma vez: Um homem vai ao médico, diz que está deprimido. Diz que a vida parece dura e cruel. Conta que se sente só num mundo ameaçador onde o que se anuncia é vago e incerto.
> O médico diz: "O tratamento é simples. O grande palhaço Pagliacci está na cidade, assista ao espetáculo. Isso deve animá-lo."
> O homem se desfaz em lágrimas. E diz: "Mas, doutor… Eu sou o Pagliacci."
>
> Rorschach

O homem que busca ajuda por estar descontente com a vida é justamente o palhaço que entretém a todos, àqueles que veem seu sorriso durante suas apresentações não percebem que, por dentro, ele está a chorar e lamentar. Notamos o adjetivo utilizado para descrevê-lo, "o grande palhaço Pagliacci", salientando que se trata de um talentoso palhaço que, com certeza, pode trazer leveza ao público através de risadas. Similar a Gwynplaine e ao Coringa, seu sorriso não exprime a verdade de suas emoções. Há algo por trás da máscara do riso.

> Não é acaso o riso constante nos contos de terror, a gargalhada macabra, causadora de calafrios. Em O homem que ri (2016), romance de Victor Hugo do qual o personagem Coringa é inspirado, a indicação da função desse riso é clara: Gwynplaine sustenta um sorriso inflexível no rosto, porque teve sua boca cortada para tal. É uma expressão alheia à sua vontade. Esse rosto deformado pelo riso é fruto de sofrimento e escárnio dos mais diversos. Tornado aberração
> Política de circo, é excluído da sociedade. O riso é o signo de denúncia da violência. Esse modus de riso revela uma natureza oculta, insere uma apreensão de elementos abstratos. Com frequência, o forte traço de violência o qual esse riso vem associado revela a brutalidade daquela realidade em que ele está inserido. (BRITO, 2019, p.64)

A figura do palhaço, com o rosto pintado, se torna uma máscara que esconde o que está por trás, apresenta apenas algo superficial para quem o vê na aparência.

> Não é coincidência tratar-se justamente da figura do palhaço. Ele é aquele que se doa, retirando de si sua identidade, sendo uma ferramenta de talento que serve ao propósito de levar devaneio e alegria ao um meio. O Universo é representado como a pequena cidade. Pagliacci sofre de uma dor que não tem motivo claro, é uma percepção daquilo que é dádiva aos outros. O palhaço deprimido, incapaz de ser atingido pelos sentimentos que causa, em um ciclo complicado, em que a identidade como aquilo que é seu talento abafa a existência do homem comum, sem nome na piada. Pagliacci é sua verdadeira identidade, é seu momento e alívio, mas que não se estende além disso. Para Pagliacci, o palhaço é tudo que o define, e estar a paisana, descaraterizado, sem seus fãs e aplausos é de uma dor frustrante. O ordinário lhe traz dor, e naquele universo do conto, naquela pequena cidade que representa o mundo diegético, para Pagliaci não há salvação. Ele está preso em seu talento de passar alegria que, incapaz de acompanhar o próprio show, se sente capaz de senti-lá. Pagliacci é um amaldiçoado na mesma que medida em que foi abençoado, um desperto sem jamais se reconhecer como tal. (MARTINS, 2014, s.p.)

É mostrado no decorrer do filme como Arthur Fleck é traumatizado e violentado pela sociedade, um indivíduo esquecido, marginalizado, sem nenhuma assistência apropriada para sua condição. Arthur Fleck teria encontrado em sua transformação em Coringa, a máscara para lidar com o mundo cruel que o cerca. Sua identidade como Arthur foi tomada pela do palhaço, o mesmo acontece com as outras representações do Coringa, não temos certeza de sua origem, tudo o que existe é o palhaço, o Coringa, o vilão que aterroriza a cidade em prol de provar seus preceitos e provocar as morais sociais. Possivelmente por ter sido violentado de tal forma que encontra no riso a forma de escarnecer e violentar aos outros também.

No conto do Pagliacci, há algo que merece atenção, logo ao início, o personagem que está a contar a história diz que é uma piada ("ouvi uma piada uma vez"), o que causa estranheza pois tal conto não detém de teor cômico, enquanto que uma piada é esperada que o tenha, que faça o ouvinte rir ao término. Isso nos faz refletir sobre a comicidade que pode existir na tragédia, o riso diante das coisas ruins como forma de sátira. Assim como o próprio Coringa o faz.

Em determinado momento do filme *Joker*, Arthur Fleck profere a seguinte frase: "Eu pensava que minha vida fosse uma tragédia. Agora me dou conta de que é uma comédia." (JOKER, 2019). A comédia, nesse sentido, está associada à paródia da sociedade, a sua imitação representativa, Henri Bergson aponta:

> Eis porque gestos dos quais nunca riríamos tornam-se risíveis quando outra pessoa os imita. Encontraram-se explicações bastante complicadas para esse fato muito simples. Por pouco que reflitamos, no entanto, veremos que nossos estados de alma mudam a cada instante, e que se nossos gestos seguirem fielmente nossos movimentos interiores, se viverem como vivemos, nunca se repetirão e, por isso mesmo, serão um desafio para qualquer imitação. (...) Imitar alguém é extrair a parte de automatismo que ele deixou introduzir em sua pessoa. É assim, por definição, torna-lo cômico. Pelo que não é de se estranhar que a imitação faça rir. (...) Sugerir essa interpretação mecânica deve ser um dos processos favoritos da paródia. Acabamos de deduzir *a priori* o que, sem dúvida, os palhaços já intuíram há bastante tempo. (BERGSON, 2018, p.50)

Elementos da vida cotidiana e estruturais da sociedade em que estamos inseridos, ao serem parodiados, criam o efeito cômico. A paródia pode visar a sátira e, por essa razão, são escancaradas coisas que não percebíamos antes; Arthur Fleck percebe que a comicidade na sua vida ultrapassa a tragédia por esse fator paródico e representativo, além de promover o riso satírico e escarnecedor diante das críticas aos conceitos da sociedade. É como se sua vida fosse uma grande piada de mau gosto, assim como a piada de Pagliacci.

> À parte essa derribada final da sociedade disciplinar, algo curioso se mantêm: o riso. Traço vinculado à loucura, o riso é a marca da sociedade humorística. Sabemos da natureza vida desse riso: é vazio de sentido, signo do niilismo vigente, se rir para disfarçar o vazio da vida. Não é o riso da verdade do bobo, da loucura racional da Renascença: é um estado geral e obrigatório que a sociedade disciplinar tomou para gerir. E, claramente, não é o riso de Arthur
> Fleck/Coringa. O riso de Arthur Fleck/Coringa é o riso que se liga ao sofrimento adquirido pela consciência de suas representações para-si e para-o-mundo, percepção de violência simbólica e física. Chegamos no riso grotesco, cujo breve prelúdio outrora encontramos na Renascença. (BRITO, 2019, p.62 e 63)

A aparência do Palhaço Pagliacci lembra as feições do Coringa de Joaquin Phoenix e também é referenciada em outras obras fílmicas, como a série televisiva *Batman*, já anteriormente citada, e o filme *Batman – O Cavaleiro das Trevas,* do diretor Christopher Nolan. Embora a representação de Pagliacci não tenha um desenho único, ele é frequentemente apresentado como um palhaço triste e melancólico

Figura 90 – Palhaço Pagliacci em *Batman* (1966)

Figura 91 – Palhaço Pagliacci em *Batman – O Cavaleiro das Trevas* (2008)

Figura 92 – Palhaço Pagliacci em *Joker* (2019)

As máscaras que aparecem no filme de Nolan e na série televisiva da década de 60 são as mais aproximadas entre si, o uso das cores vermelho e azul, além do desenho das sobrancelhas e do sorriso triste serem semelhantes, conferindo a ideia do palhaço melancólico. Já a referência encontrada em *Joker*, apresenta uma variação que contém o sorriso marcado de forma alegre e o cabelo verde, sendo uma espécie de versão mesclada entre o Palhaço Pagliacci e o próprio Coringa.

As cenas das representações também se desenrolam de forma similar, mostrando o Coringa retirando a máscara e revelando seu rosto, que também é pintado como um palhaço, de forma simbólica temos Coringa por trás de Pagliacci:

Figura 93 – Coringa por trás do Pagliacci em três representações cinematográficas (Disponível em: https://img-9gag-fun.9cache.com/photo/az1EK9b_460s.jpg)

Em *Batman – O Cavaleiro das Trevas*, o Coringa interpretado por Heath Ledger também levanta reflexões em torno do riso ao proferir a frase: *"Why so serious?"* (Porquê tão sério?). A cena também correlaciona o riso com a violência, pois ela é dita no momento em que o Coringa está a contar a possível história de sua origem - ele conta versões diferentes durante o enredo, contribuindo para a complexidade em delimitar uma origem ao personagem – seu pai teria sido o responsável por causar as cicatrizes em sua boca, enquanto repetia a frase, encorajando-o a sorrir o tempo todo.

Após o trauma causado e perpetuação do sorriso em sua face (referenciando Gwynplaine uma vez mais, pois sofreu o mesmo abuso), ele teria encarado a vida de forma diferente e entendido a importância de não a levar a sério, além de dar risadas o tempo todo. Suas atitudes provocam Batman, a fim de fazê-lo compreender seu entendimento diante da sociedade e a necessidade do riso como sátira, escárnio e provocação. Ele não ri apenas porque é engraçado, mas porque quer inquietar.

Coringa também diz: *"now, I see the funny side. Now, I'm always smiling!"* ("agora eu vejo o lado engraçado. Agora, eu estou sempre rindo"), relacionando a comédia à tragédia, da mesma maneira que o filme *Joker* apresenta anos mais tarde: "Como temos visto, Hobbes, invariavelmente, trata o riso como um sinal de desprezo. A principal razão da sua hostilidade é, portanto, que considera o riso como uma ameaça óbvia à paz." (SKINNER, 2002. p.80)

As estruturas sociais, suas morais e vigências seriam motivo de riso por conta da mecanicidade e do fingimento, pautada em violência e caos, seria como se os indivíduos continuassem suas vidas fingindo que está tudo bem, algo que Coringa ri.

> Sigamos, portanto, essa lógica da imaginação no caso particular que nos ocupa. Um homem que se disfarça é cômico. Um homem que achamos que está disfarçado é cômico. Por extensão, todo disfarce se tornará cômico, não apenas o do homem, mas também da sociedade e, mesmo, da natureza. (BERGSON, 2018, p.54.)

O riso é tão intrínseco ao Coringa, ao ponto de ser estranho a si mesmo o ato de não rir, como o do Coringa construído por Tom King em *Guerra de Piadas e Charadas* (2018). Nessa HQ, Coringa perde sua habilidade de rir, o vilão não consegue mais dar risada de absolutamente nada, o que o torna mais sombrio e assustador na busca de encontrar sua gargalhada, pois não aceita essa condição.

O estranhamento é tamanho que o vilão traça um rastro mortal, completamente imprevisível, mata muito mais do que antes, tanto conhecidos como inocentes civis, tenta de todas as formas recuperar o riso e, como não conseguia, a frustração dava lugar a mais

tenebrosidade, tornando-o mais insano e obscuro, tendo como objetivo matar o Batman, pois julga ser ele o culpado do sumiço de seu riso. Isso mostra Coringa não vê sentido na ausência do riso, o encara como necessário à sua identidade e para a sociedade.

A capa da HQ simboliza uma falta na construção da identidade do vilão, pois simula Batman montando um quebra-cabeça do Coringa, e uma das peças faltantes é justamente a de sua boca, onde deveria estar o riso. O quebra-cabeça representaria a complexidade que gira em torno do personagem.

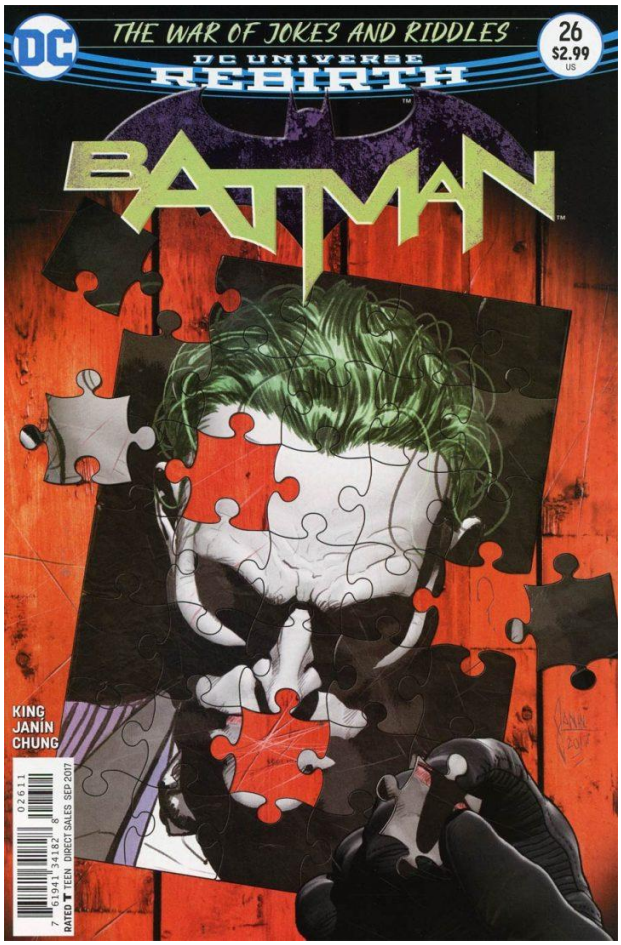


Figura 94 – Capa da HQ *Guerra de Piadas e Charadas* (2018)

Um dos momentos mais emblemáticos é quando Coringa está diante do espelho tentando se forçar a rir, esboçando um sorriso no rosto, mas sem sucesso. O olhar e a frustração evidentes no seu rosto contrasta com a ideia do riso:

Figura 95 – Coringa procurando seu riso (KING, 2018)

O retorno do riso do Coringa só se concretiza ao final da HQ, quando Batman, em uma tentativa desesperada, avança para cima do Charada para matá-lo. Coringa o para com sua mão e cai no riso. A risada evidencia como o vilão percebe que Batman estaria a cruzar a linha de sua moral, mostrando o riso diante do "fingimento", do disfarce que ele tanto provoca em Batman: a ideia de que ele só é herói pois teme cruzar a linha.

O príncipe palhaço do crime ri dos disfarces sociais e de suas mecânicas, ri diante dos seres que estão inseridos nessa dinâmica e não percebem sua inserção, ri diante dos contextos violentos que o formaram e, agora, do uso próprio dessa mesma violência numa tentativa de impactar o outro de tal maneira a qual foi impactado. A figura do palhaço é sua identidade e o riso é seu refúgio escarnecedor da sociedade.

2.4 As cores e a mensagem da violência na aparência do Coringa

Dentre as tonalidades escolhidas para a colorização do Coringa, sempre entram em destaque o verde, roxo e laranja, predominantemente. Também podem ser vistos tons de vermelho e amarelo em algumas representações específicas. Essa escolha de paleta de cores cria uma forma de reconhecê-lo por seu vestuário e revela também algumas nuances características de sua construção. Avaliando cada cor e seus possíveis significados, podemos também inferir alguns aspectos das concepções desse personagem enquanto vilão.

Figura 96 – Um panorama geral exemplificando a gama de cores vistas no Coringa. Disponível em: https://hqrock.com.br/2018/04/11/batman-ira-investigar-misterio-dos-tres-coringas-nas-hqs/

Tomando em consideração o círculo cromático, Coringa é composto por cores frias na maior parte, o que conversa com a frieza de seu pensar nos atos criminais e egoístas, mesmo embora mescle um pouco com tonalidades quentes para o efeito contrastante, pois sua presença denota poder e força amedrontadora. Na verdade, em certa medida, podemos dizer que todas as cores presentes no círculo já foram usadas em algum momento por dado Coringa, em menor ou maior intensidade.

Verifica-se, dessa forma, como ele é concebido no paradoxo, no contraste, na oposição, pois sendo extremamente colorido, seu ar atmosférico foge disso, pendendo para algo pesado, tendo em vista ser um palhaço assassino e insano. A natureza do Coringa parece nos propiciar essa leitura.

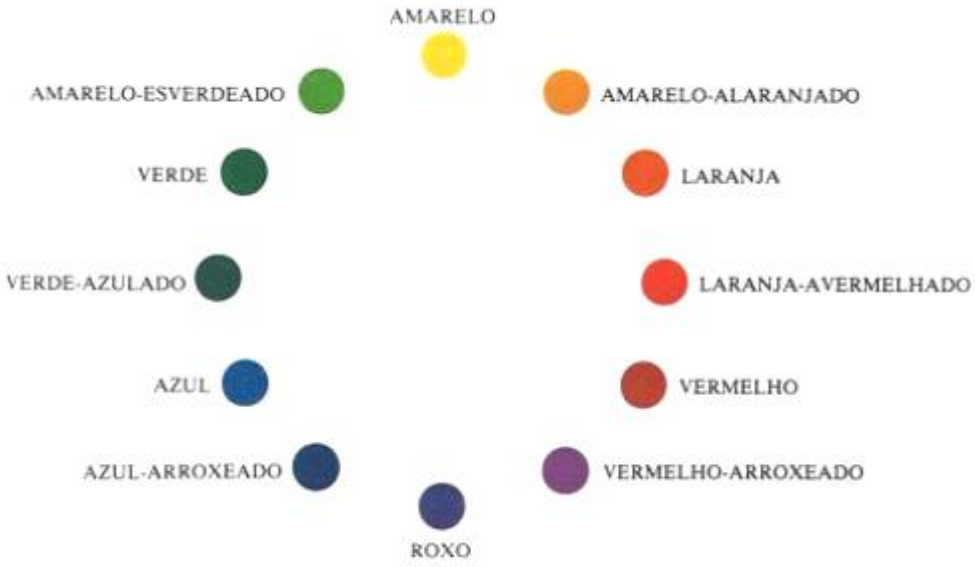


Figura 97 - Círculo cromático. Fonte: DONDIS, Donis *A Sintaxe da linguagem visual*. São Paulo. Editora Martins Fontes. 1997. p.67

As cores predominantes do personagem: verde, roxo e laranja, compõem as chamadas "cores tríades", que são escolhidas ao desenhar um triângulo no círculo cromático, a fim de encontrar a combinação de cores que, embora distantes, conversam entre si. É o que ocorre com o Coringa, embora as nuances de verde, laranja e roxo sejam diferentes, dialogam umas com as outras, são igualmente espaçadas no círculo cromático.

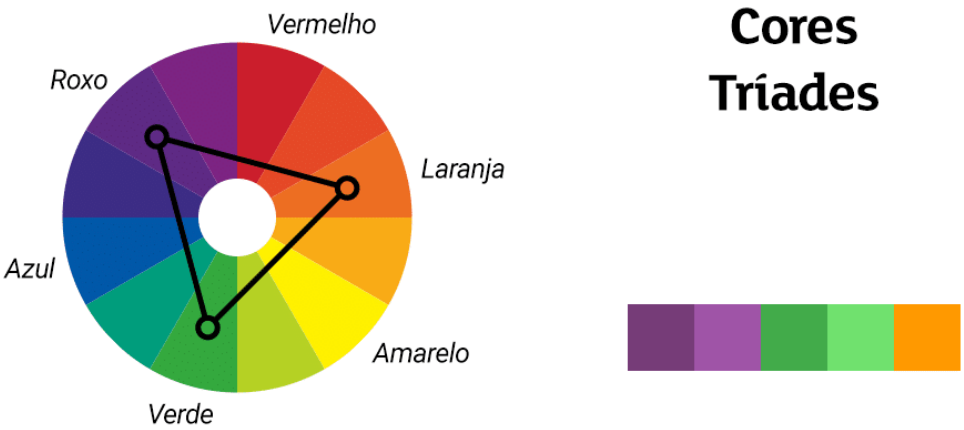


Figura 98 – Cores tríades presentes no Coringa. Disponível em: https://diario-de-casa.shoptime.com.br/como-usar-o-circulo-cromatico-na-decoracao/

Podemos, ainda, evidenciar que essa tríade é formada por cores secundárias, sendo o roxo, a junção do vermelho e azul; o verde, a junção do amarelo e azul; e o laranja, a junção do vermelho e amarelo.

> Generalidades sobre a Teoria das Cores: existem três cores primárias – o vermelho, o amarelo e o azul. Todas as demais cores podem ser produzidas a partir dessas três cores básicas. Uma cor que resulte da mistura de duas cores primárias é chamada de cor secundária ou "cor mista pura". O verde, o laranja e o violeta são as cores secundárias. (HELLER, 2013, p. 55)

Assim, temos que, a partir da mescla das cores primárias, formou-se as cores que compõem o Coringa, que são mais facilmente associadas a ele. De uma maneira camaleônica, o príncipe palhaço do crime é essa mistura de elementos. Agora, façamos uma análise mais aprofundada de cada cor presente nos elementos e aspectos da aparência do Coringa.

O verde é visto, principalmente, no cabelo do Coringa, algo que não é mutável em suas variadas representações. Por ser marcante e simbólico, seu cabelo verde permanece em cada construção. A cor também pode ser vista em suas roupas que carregam, em grande maioria, peças com o tom verde.

Considerada como cor secundária, o verde tem, na verdade, uma ação psicologicamente primária em seu uso, como explanado por Eva Heller:

> O verde é a cor resultante da mistura do azul com o amarelo. Mas em todas as antigas teorias cromáticas o verde consta como cor primária. Porque para essas teorias antigas, as cores não eram classificadas de acordo com suas propriedades cromáticas técnicas, e sim por sua ação psicológica. E como o verde é uma cor elementar em nossa vivência e em nossa simbologia, num sentido psicológico ela é, sim, uma cor primária. Quando se trata do violeta, as pessoas pensam sempre nas cores básicas que a compõem, o vermelho e o azul – em vez de "violeta" as pessoas dizem também "vermelho azulado" ou "azul avermelhado"; e, em lugar de laranja, as pessoas dizem "vermelho amarelado" ou "amarelo avermelhado". O verde, entretanto, é uma cor autônoma. (HELLER, 2013, p.191)

Sendo uma das cores de mais fácil associação com o personagem, a presença do verde indica uma ambiguidade, uma dualidade, pois "o mesmo verde pode atuar de modo salutar ou venenoso, ou ainda calmante." (HELLER, 2013, p.22). Aqui já temos um contraste presente no vilão, pois ele está longe de ser calmante ou algo salutar, pois apresenta certa repulsa em sua aparência, estando mais próximo do venenoso, do insalubre. Como as cores podem ter diversos significados, sua atuação depende da mensagem que se quer passar e como está estabelecido o diálogo com outros aspectos, seja do ambiente, de outras cores presentes ou da pessoa.

Sendo assim, não devemos ignorar ou anular possíveis significados da cor que não conversam com o personagem, pelo contrário, o contraste das possibilidades positivas chocam com o caos enraivecido do vilão, nos auxiliam a perceber como sua aparência é criada também em cima desse paradoxo, dessa contraposição, tende para o lado negativo, quebrando a naturalidade, incomoda e inquieta.

O cabelo verde do Coringa segue cada nova concepção do vilão, sendo algo imutável. O que há de diferente tem a ver com as tonalidades do verde e cortes de cabelo, naturalmente. Mas uma das atribuições à cor verde diz respeito justamente ao contrário, ao que é mutável.

> O verde é a cor que mais variações tem. Um pequeno toque de azul já transforma o amarelo em verde; por outro lado, o verde pode conter todas as outras cores, o branco e o preto, o marrom e o vermelho – e continuará sendo verde. Mas ele se modifica mais que as outras cores com a luz, dependendo de ela ser natural ou artificial. Por isso, o verde também simboliza uma cor muito mutável. (HELLER, 2013, p.191)

A cor que sempre está presente no vilão denota em contrapartida seu viés camaleônico de moldar-se a diferentes contextos e épocas. É sua natureza mutável, que permite suas variadas representações serem diferentes entre si e, ainda, similares. Assim como a cor verde, Coringa possui inúmeras variações e é composto por diversos elementos em cada representação, estes o modificam, mas mantém, ao mesmo tempo, algo essencial para o reconhecermos. O verde sempre está presente para acompanhá-lo.

O verde oliva, quase amarelado, do Coringa de Cesar Romero conversa com a paleta de cores alegres da série televisiva de 1966 e compõe um ar mais leve. Embora, “para o amarelo, são predominantes as associações negativas. O amarelo ruim não é o amarelo solar nem o amarelo áureo – é o amarelo pálido esverdeado, o amarelo fétido do enxofre.” (HELLER, 2013, p.159). Ou seja, a presença do amarelo junto ao verde nos lembra que, apesar deste Coringa ser censurado, ainda detém de maldade representado pela impureza da cor de enxofre.

Figura 99 – O verde amarelado do Coringa de Cesar Romero. Disponível em: https://dc.fandom.com/wiki/Joker_(Batman_1966_TV_Series)

Patti Bellatoni, em seu livro, *If it's Purple, Someone's Gonna Die,* pontua o verde amarelado doentio como resultado direto da pouca (ou nenhuma) incidência de luz: "o tipo de verde que vem de não ser exposto à luz o suficiente" (BELLATONI, 2005, p.17)[3]. Tal conjetura pode suscitar a reflexão, pensando na presença desse tom de cor no personagem, como uma forma de perceber como o vilão foi apagado do ponto de vista de um teor mais violento.

Toda aquela violência explícita demarcada anteriormente nas HQs do Batman, onde o Coringa o enfrentava com armas e facas, cometia assassinatos e onde seu narcisismo tóxico era evidenciado, foram obscurecidos. Houve um apagamento desses aspectos, que foram escondidos, isto é, fora da incidência de luz (metaforicamente falando), para que o público não o enxergue mais da forma como antes era. É a representação mais colorida do príncipe palhaço do crime, no entanto, a que menos está aclarada.

Enquanto, por outro lado, o verde neon do Coringa de Jared Leto é mais vibrante e marcante para denotar o ar exótico do personagem que, nesta versão, costuma andar sem camisa, tem dentes de ouro e metal, além das tatuagens, chamando a atenção para seu vislumbre *gangster*.

Figura 100 – O verde neon do Coringa de Jared Leto. Disponível em: https://ogimg.infoglobo.com.br/in/22749297-99d-86c/FT1086A/jared-leto-joker.jpg

Nas HQs mais antigas, a técnica para colorização de seu cabelo envolvia a utilização do sombreado, assim, a cor base era o preto e o verde ficava visível apenas nas partes que incidem luz.

[3]Tradução livre de: "*the kind of green that comes from not being exposed to enough light"* (BELLATONI, 2005, p.17).

Figura 101 - Cor dos cabelos nas HQs. Disponível em: https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/nova-hq-revela-o-que-aconteceria-se-o-coringa-matasse-o-batman/

Eva Heller ainda nos diz que o "verde venenoso, costuma-se associar na Alemanha a cor verde à ganância e à inveja; foram os irmãos Grimm os primeiros a escreverem um conto em que foi cunhada a expressão *giftgrün*." (HELLER, 2013, p.51). A palavra em itálico significa "vigarista", algo que pode ser atrelado aos feitos do Coringa, que sempre visa conseguir as coisas para bem próprio, humilhando, matando e enganando outras pessoas para conseguir o que quer.

O verde pode estar associado a coisas impuras e maléficas, sendo um recurso bastante utilizados para designar o mal e o vilão. Como, por exemplo, nos filmes de animação da Disney:

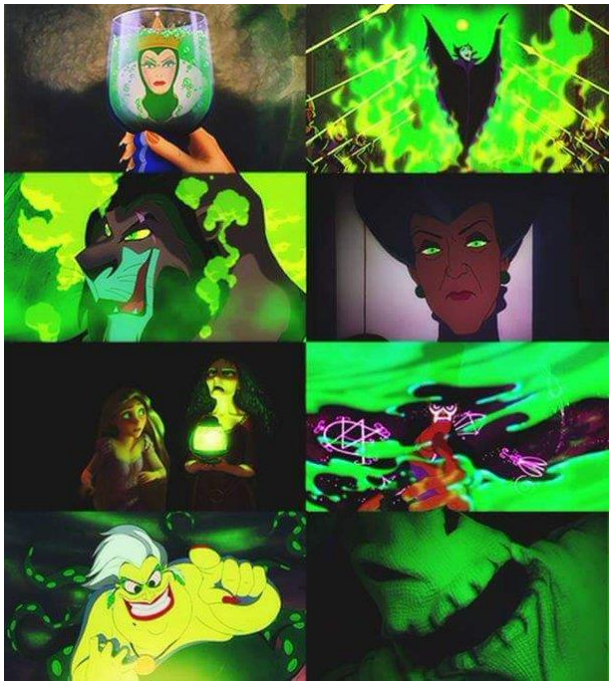


Figura 102 – Associação do verde com vilões. Disponível em: https://twitter.com/monopoliodisney/status/1082326116080205832

A dualidade no Coringa é estabelecida também ao unir o verde com seu vestuário roxo, seus famosos ternos. Pois, como apontado anteriormente, as cores tem mutáveis significações,

cujas possibilidades de leituras são permitidas ao analisar todo o contexto de inserção, a fim de compreender e questionar o uso da cor para complementar a mensagem e o efeito de sentido.

Uma das principais associações imediatas ao verde é a esperança, algo que é positivo, mas que pode verter para o negativo quando falamos, por exemplo, em utopia e distopia. Em termos gerais, a perfeição utópica esperada e/ou procurada nunca irá de fato se concretizar, pois há essa impossibilidade de uma sociedade perfeita. A constante tentativa de formação utópica leva a sua vertente oposta, a distopia que, na verdade, se trata desse fracasso, onde a sociedade em busca da perfeição corrobora com meios tóxicos de vivência: abuso de autoridade, censura, apagamento da individualidade, entre outros aspectos repulsivos.

Tendo isso em vista, consideremos que o Coringa vive em Gotham City, uma cidade repleta de violência e marginalizada. Sendo um vilão, o uso do verde nos seus cabelos pode indicar uma sátira à esperança de tornar aquela cidade melhor, algo que, possivelmente, nunca irá acontecer, ou, ainda, uma tentativa de impor sua própria utopia. Pois em algumas representações do Coringa, como a que vimos na graphic novel *A Piada Mortal* (1988), de Alan Moore e no filme *Batman: O Cavaleiro das Trevas* (2008), do diretor Christopher Nolan, Coringa tenta provar ao Batman que seus preceitos é que são os corretos, que já não há mais esperança em tentar combater o mal, pois a violência da sociedade é a razão dele se tornar o que é.

Inclusive, notamos como o cabelo do Coringa interpretado por Heath Ledger é desbotado, um verde que parece estar se apagando, se esvaindo assim como a falta de esperança na cidade de Gotham e na incompreensão da vontade heroica do Batman. Lembra também o tom amarelado tóxico utilizado na versão do vilão de Cesar Romero.

Figura 103 – O verde apagado do cabelo do Coringa de Heath Ledger. Disponível em: https://observatoriodocinema.uol.com.br/wp-content/uploads/2019/02/heath-ledger-the-joker-0bf18140-eeef-42ed-b440-503eeca8a348.jpg

Patti Bellantoni conceitua o verde como "*The split personality color*", o que pode ser traduzido para "a cor da personalidade dividida", indicando a dualidade presente na cor, que veicula pelo viés positivo e, também, negativo. Em se tratando de uma personalidade dividida, podemos pensar que Coringa tem como base uma figura de "alegria", marcada pelo palhaço, mas seu interior se preenche de uma caótica violência e, por assim dizer, uma tristeza permeada pelas inconsistências deparadas no âmbito social.

No caso do verde, ao mesmo tempo que é natural e remete à calma e a tranquilidade, também pode reverter para o nojo, o venenoso e o caótico. Da mesma forma, o roxo, que pode ser associado à fantasia, também emana o sujo e perigoso. A junção dos dois, então, causa uma confusão mesclada que dialoga com a natureza perturbada do Coringa.

	natural	–
Verde –	antinatural	
violeta	realístico	–
	mágico	

Figura 104 – A dualidade contrastante entre o verde e o roxo (HELLER, 2013, p.67)

A união de verde e roxo para compor as vestimentas do Coringa, na maioria de suas representações, dessa forma tem conotação negativa, pois a relação das cores aliadas entre si, formam efeitos de sentido variados dependendo de seu uso e contexto.

> "Nos acordes cromáticos, o verde, na maioria das vezes, se combina com o azul – sempre com um efeito positivo. Caso se combine com preto ou violeta, seu efeito se torna negativo. (...) A cor que, em termos psicológicos, mais contrasta com o verde é o antinatural, o artificial violeta." (HELLER, 2013, p.191, 194)

Partindo agora para a cor roxa, pensemos sobre o nome violeta, que é comumente utilizado pela autora para se referir as tonalidades que permeiam essa paleta.

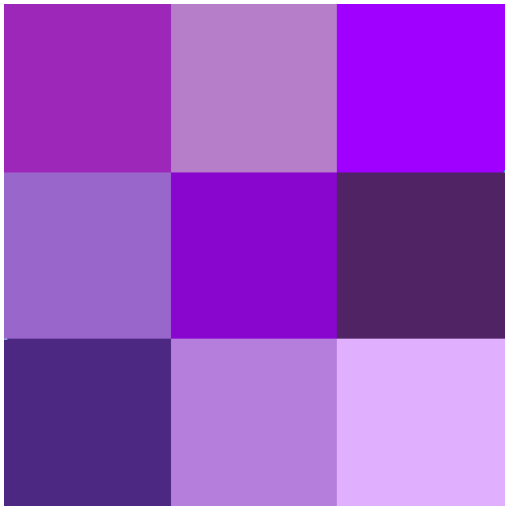


Figura 105 –A paleta violeta (Disponível em: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/50/Colores_violetas.png)

O nome violeta tem associação direta com a violência já na sonoridade das palavras e no uso do radical das mesmas, sendo as cores mais raras a serem encontradas na natureza, suas tonalidades nos lembram hematomas. Quando nos machucamos, as marcas na pele ficam de tonalidades roxas, associamos, assim, ao que pode ser violento.

> É digno de nota observar a proximidade entre os termos “violeta” e “violência”. Em italiano, o nome da flor é “viola” – contudo, “violenza” é “violência” e “violare” corresponde ao verbo “violar”. Tanto na Inglaterra quanto na França, “violência” se diz “violence”, e em ambas temos também “violation”, “violação”. É historicamente plausível que essa ligação tenha surgido em virtude do púrpura, pois o violeta púrpura era na Antiguidade a cor dos governantes. Assim, essa cor, no tom púrpura, tornou-se a cor do poder. E o nome da violeta transformou-se no nome da violência. (HELLER, 2013, p.361)

A maior parte das vestes de Coringa é roxa, sendo a cor que vemos com mais intensidade na sua figura. Sua associação com a violência traduz aquilo que simboliza o Coringa, um vilão caótico. A própria palavra “vilão” também contém em si a semelhança com a palavra “violência”, ele usa da violência como forma de linguagem, forma de poder. Imprevisível, manipula e mata as pessoas a seu bem prazer. É considerado um dos vilões mais violentos, nesse sentido.

Grande parte das representações do personagem mantém o violeta como cor principal, o que vemos são variações em torno dessa coloração. O primeiro Coringa, da HQ de 1940, usa um tom apagado, algo que resultaria de uma mistura entre vermelho e azul, um violeta acinzentado, combinando com o sombrio do personagem que estávamos ainda a conhecer, era nossa primeira impressão.

Figura 106 – O roxo no Coringa de 1940

Já em 1966, com o primeiro Coringa em *live action*, interpretado por Cesar Romero, a tonalidade é gritante, disparada em contraste com o de 1940. Uma cor que beira mais o rosa do que o roxo, compondo algo como o magenta. A vibrante cor denota a conversa com as estéticas já mencionadas, *kitsch* e *camp*. O rosa é uma cor que, conforme a própria autora pontua, reflete muito o *kitsch*.

Figura 107 – O magenta no Coringa de 1966 (BATMAN, 1966)

Em 1989, o Coringa interpretado por Jack Nicholson dispõe de mais de um figurino para uso em tela, mesclando a tríade: verde, roxo e laranja. O tom de violeta usado é profundo, chegando a se aproximar de um azul escuro intenso a depender da iluminação, o efeito corrobora com a estética gótica do filme do Tim Burton, que recupera algumas particularidades do expressionismo alemão, visto anos antes em *O homem que ri*.

Figura 108 – O violeta escuro do Coringa de 1989 (Disponível em: https://i.pinimg.com/564x/9b/65/07/9b6507c10c229b00f84616ba95cb1c1f.jpg e http://s2.glbimg.com/OPHTfYCp6z1xaeTajZ2NRQ3m3H4=/290x217/s2.glbimg.com/Sm3jkyDaA4tN9DT6v8jmxc1CpVg=/300x225/s.glbimg.com/jo/g1/f/original/2015/04/27/joker-jack-nicholson-114791-133407.jpg)

Nas animações, os Coringas de *Batman: A série animada* (1992) e *Liga da Justiça* (2001), apresentam colorização de tonalidade parecida, alterando a cor da camisa por baixo do terno, sendo do primeiro laranja e do segundo verde.

Figura 109 – O violeta nas animações *Batman: A série animada* (1992) e *Liga da Justiça* (2001)

A forte presença do violeta passa a mensagem da violência e fortifica a presença do personagem em cena, seja nas HQs, cinema, animações e vídeo games, o roxo desvia a atenção para sua pessoa, se trata de uma linguagem também, uma forma de passar uma mensagem comunicada de forma visual, não verbal, algo que parece gritar: “eu estou aqui”.

> O violeta é a mais singular das cores. Nada do que vestimos, nada do que nos rodeia é violeta por natureza. O que existe na cor violeta existe sempre também em muitas outras cores. O violeta denuncia que a escolha foi conscientemente

> direcionada para uma cor especial.Ninguém usa o violeta de forma impensada, como se usa o bege, o cinza ou opreto. Quem se veste de violeta quer chamar a atenção, distinguir-se da massa.Quem escolher o violeta sem verdadeiramente apreciá-lo dá a impressão deestar disfarçado, transmite a impressão de que a cor tem mais força do que apessoa que a usa. Quem se veste de violeta tem que saber por que motivo o faz.(HELLER, 2013, p.370)

Sua extravagância é ainda mais notável se o roxo estiver em companhia do laranja, isto porque ambas as cores são fortes e intensas, dotadas de uma sonoridade visual. “Violeta-laranja: não existe nenhuma combinação de cores que fuja mais às convenções do que essa.” (HELLER, 2013, p.377). Ou seja, se nas atitudes, no modo de pensar, na loucura, nos arquétipos, o Coringa quer fugir das regras e chocar os indivíduos, o mesmo não poderia ser diferente em suas vestimentas.

A cada olhar é montada uma composição que, mesmo não fugindo totalmente do que temos como essencial e comum ao Coringa, corresponde à visão daquilo que se quer passar, da mensagem e relação com o contexto.

Por esta razão, temos variações na aparência do personagem que nos apresentam outras possibilidades de colorização e foco comunicativo. O Coringa interpretado por Heath Ledger, em 2008, não tem o laranja em sua vestimenta.

Figura 110 – As roupas do Coringa de Heath Ledger em 2008

O filme *Batman: o cavaleiro das trevas* oferece um Coringa bastante aprofundado em seu caráter anarquista. Se a cor laranja estivesse presente, quebraria o visual mais sério do personagem e brigaria com a mensagem mais violenta. Sua composição com a maquiagem toda borrada e o cabelo com aspecto sujo e o verde se esvaindo, configura o decadente necessário. Por isso, o roxo toma conta de seus trajes, pela sua relação mais intrínseca com o violento.

“Se é roxo, alguém (ou alguma coisa) vai morrer (ou ser transformado(a))” (BELLATONI, 2005, p.192)[4]. Essa é a frase que abre o capítulo que discorre sobre a cor roxa

[4]Tradução do original: “If it’s purple, someone’s (or something’s) going to die (or be transformed).”

no livro de Bellatoni, também é a frase que dá nome à sua obra. Refletindo nesse efeito em relação ao Coringa, temos mais uma vez a associação com a violência, ele mata, por isso sua presença traz junto a tensão e o medo de que alguém ou algo vai certamente morrer.

Jared Leto, em *Esquadrão Suicida* (2016), deu vida à um Coringa que apresentava pouco roxo em sua composição, na verdade, na maioria das cenas aparecia sem camisa, deixando o tronco a mostra. Quando usa um sobretudo roxo, por baixo, continua sem camisa. A mensagem visual que aqui quer ser passada está nas possíveis significações de suas tatuagens, de forma que o roxo é deixado um pouco de lado para abrir espaço a essa interpretação.

Figura 111 – A aparência do Coringa de Jared Leto em *Esquadrão Suicida* (2016)

Ele tem uma tatuagem na testa com a inscrição *damaged* (danificado), que indicaria o fato de sua mente ser danificada, configurando o aspecto da loucura. Há também a figura de um bobo da corte com rosto de caveira, algo como a morte, a violência associada à sua imagem de palhaço. Inúmeras risadas também estão presentes, marcando a importância do riso no vilão, seu próprio nome está em destaque ao centro do tronco, indicando sua identidade, não é preciso saber quem ele era antes, pois o que importa é que é o Coringa, isso basta.

Sua representação foi a menos bem aceita pelo público, que, em linhas gerais, o julgou muito diferente do esperado para a figuração do vilão, mas, como vimos até aqui, Coringa permite abertura para possibilidades outras, ele não é fixo, muito pelo contrário, mutável é uma característica que persevera ao longo dos anos.

Há uma teoria de que não vimos sua verdadeira aparência, pois o que nos foi apresentado em tela, poderia ser uma imagem falsa da mente de Arlequina que, completamente obcecada pelo vilão, o teria idealizado à sua maneira, com o visual mais urbano e gangster.

A teoria é reforçada pelo fato deles sempre serem visto juntos em cena, além de que em *Aves de Rapina: Arlequina e sua Emancipação Fantabulosa* (2020) e em *O Esquadrão Suicida* (2021), espécie de *soft reboot*, nos é revelado como Arlequina vê o mundo, cercado de flores e seres mágicos. Dessa maneira, nada impediria que ela o visse de outra forma.

Figura 112 – Forma como Arlequina vê o mundo (com flores e seres mágicos) em e *O Esquadrão Suicida* (2021)

Corroborando ainda com a teoria, na versão do diretor, *Liga da Justiça de Zack Snyder* (2021), temos a aparição do Coringa de Jared Leto, uma vez mais, sem tatuagens e bem diferente da forma como antes havia sido composto. Isso denota também a influência do apelo da recepção, uma vez que não havia sido bem aceito, houve a oportunidade de o diretor trabalhar com características e conceitos que se assemelham a uma leitura mais sombria e caótica como vista pela atuação de Heath Ledger e por Joaquin Phoenix em *Joker* (2019).

Figura 113 – Coringa interpretado por Jared Leto em *Liga da Justiça de Zack Snyder* (2021)

Na HQ *O cavaleiro das trevas* (1986), Coringa também é apresentado sob uma nova forma, de terno branco.

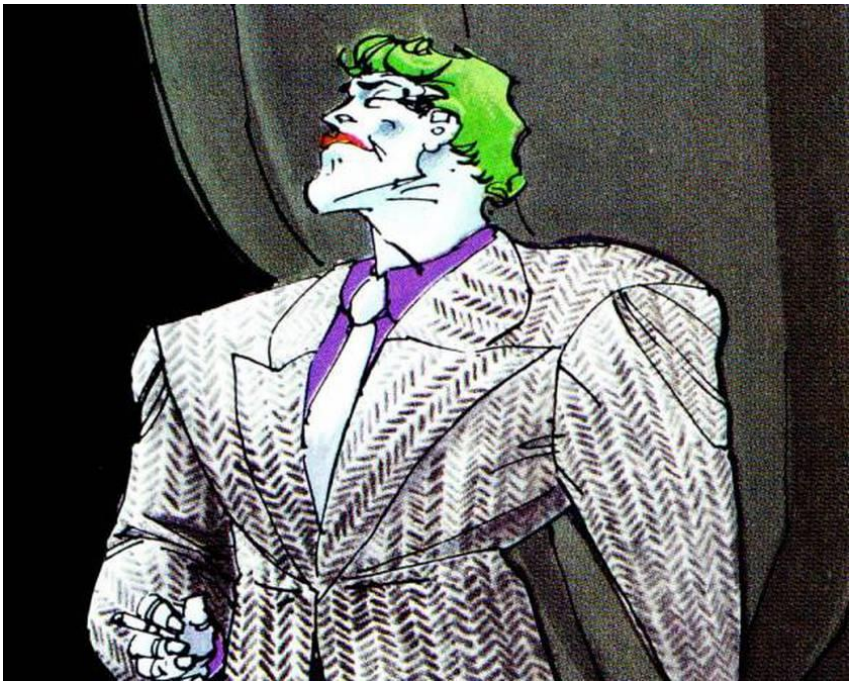


Figura 114 – O terno branco do Coringa na HQ *O cavaleiro das trevas* (1986)

O branco, apesar de combinar com a pele do Coringa, que, em algumas representações é fruto de maquiagem e em outras pelo acidente no tonel químico, contrasta com a violência. Pois as representações aqui citadas trazem algo na aparência e no uso de cores que dialoga com a violência, no entanto, o branco tem em sua significação o oposto, lembra a paz, a tranquilidade e a calmaria. Uma mensagem oposta à figura do Coringa, por isso, nota-se que a camisa por baixo do terno é roxa, a cor violenta, de forma que o contraste é proposital.

Retornando ao Joaquin Phoenix, a versão ao qual deu vida, traz a presença da tríade de cores e recupera o laranja. No entanto, ao invés de roxo, temos um terno vermelho, bordô quando está em baixa iluminação.

Figura 115 – Roupa do Coringa de Joaquin Phoenix em *Joker* (2019)

A escolha do vermelho indica o perigo, algo a se ter cuidado:

> Os semáforos como símbolos cromáticos profundamente internalizados foram transpostos para outros domínios. O vermelho sinaliza: “Pare! Perigo!”. Freios de emergência e botões de alarme são vermelhos. Nos balões, o cabo que só pode ser puxado para descida é vermelho. A cor vermelha nos diz: “Pare!”,“Proibida a entrada!”. Uma luz vermelha à porta de um estúdio de rádio ou de uma sala de operações significa que o acesso está proibido. No futebol, um jogador fica proibido de continuar jogando quando o árbitro da partida lhe mostra o “cartão vermelho”. (HELLER, 2013, p. 120)

O perigo acompanha toda a jornada de Arthur Fleck e como gradativamente o vemos assumir a forma do Coringa, o vermelho também lembra o sangue, algo que está relacionado à violência, e é demarcado nos assassinatos que ocorrem durante o filme e na cena final, quando ele define o sorriso no rosto com o sangue escorrido da boca.

As cores são semelhantes às utilizadas na maquiagem de palhaço: mesma tonalidade de vermelho, o verde da camisa, mais puxado para o turquesa, se relacionando ao azul que está presente nos olhos. O azul lembra as lágrimas, é uma cor que, dentre suas significações, está associada a tristeza. Em inglês, quando se está triste, existe a expressão *“I’m feeling blue”*, ou apenas *“I’m blue*”.

É um Coringa de cores quentes, contrastando com as cores mais frias advindas do uso do roxo das outras representações. Essa escolha por uma paleta quente pode denotar a vivacidade de Arthur Fleck se encontrando no vilão, pois, durante todo o filme, o uso de cores é relevado. As cenas têm uma tonalidade esverdeada e amarelada, que segue Fleck em sua história, ao se tornar o Coringa, as tonalidades são brilhantes e coloridas, ele se destaca agora, não é mais invisível.

Notamos aqui o contraste com o próprio Arthur Fleck, que utiliza algo mais monocromático, com o colorido da sua transformação em Coringa.

Figura 116 – Contraste entre Arthur Fleck e Coringa (https://miro.medium.com/max/706/1*H-GtKpSEAVGozil5oF_dAw.jpeg)

Vemos então como Coringa sempre muda em cada representação, sem deixar de manter sua partitura essencial. Mesmo nas mudanças mais impactantes, há o reconhecimento dele enquanto Coringa. O uso das cores denota algo importante na sua concepção, pois é um vilão colorido, feito para contrastar com a cor preta de Batman e, mesmo com as representações onde as cores são diferentes do que costumamos ver, elas conversam entre si de uma forma análoga a violência.

2.5 Simbologia do nome Coringa e seus arquétipos

O próprio nome do personagem figura seu deslocamento social através da imagem da carta Coringa, que não pertence a nenhum baralho, ao mesmo tempo em que detém vantagem por poder se encaixar em qualquer jogo; da mesma forma, o vilão pode ser considerado à margem pela impossibilidade de delimitá-lo, mudando sua aparência, origem, personalidade e identidade em cada representação, e essa característica o possibilita afirmar sua individualidade e buscar impor seus valores próprios, através da perturbação da ordem social.

> Existe divergência acerca do correto uso dos termos curinga e coringa. Alguns dicionários defendem que são palavras sinônimas, outros privilegiam o uso de determinados significados para cada uma dessas palavras. Assim, privilegia-se o uso da palavra curinga para referir uma carta do baralho com características especiais,

> bem como uma pessoa versátil, que desempenha diversas funções. Para a palavra coringa, privilegiam-se os seguintes significados: um tipo de pequena vela triangular ou quadrangular, em canoas ou barcaças, bem como o trabalhador dessas mesmas embarcações. Além disso, ambas as palavras podem ser usadas para indicar uma pessoa feia e raquítica. (NUNES, s.a, s.p) (Disponível em: https://duvidas.dicio.com.br/curinga-ou-coringa/)

Uma das principais associações do nome Coringa é com a figura do bobo da corte, da versatilidade, o que pode ser vista na cartar de baralho *Joker*:

Figura 117 – Carta Curinga (Disponível em: https://i.pinimg.com/originals/56/60/08/5660080a53244646ce10a01c5c0a6f1e.jpg)

Podendo ser desenhada de várias formas, a depender do baralho em questão, o Curinga seria o bobo da corte, o arlequim, aquele que é dotado de esperteza e malandragem. É associado às brincadeiras e palhaçadas, pois o bobo da corte era o responsável por animar o rei, servir como entretenimento. A palavra *Joker* também significa algo como “piadista”, temos também *joke*, que é a piada, dessa forma o simbolismo gira em torno da figura do palhaço.

A carta Coringa, no baralho, é considerada como um artefato poderoso, pois pode mudar sua combinação, valor e significado de acordo com sua inserção no jogo, de modo que cada jogador pode utilizá-la da forma que melhor julgar para alcançar a vitória. Ela é adaptativa, similar ao que pode ser visto no vilão Coringa, que a cada época, contexto, ganha nuances diferenciados, o que o permite manter sua importância e valor dentro do seu universo. Sua existência perpassa a cultura pop de forma irregular, no sentido de sempre se modificar, não manter uma linearidade.

A capa da HQ *Coringa dá as cartas,* publicada em 1976, brinca com o significado e efeito da carta coringa diante do baralho. Na história, Coringa enfrenta a gangue Royal Flush, composta de criminosos vestidos como figuras das cartas de baralho. Vemos, a seguir, a capa da versão original em língua inglesa e a primeira página da história na versão brasileira, que apresentam semelhanças na ilustração.

Figura 118 – Capa da HQ *Coringa* (1976) que apresenta relação com a carta de baralho (p.81 e 82)

Em ambas as ilustrações, vemos Coringa como o centro da batalha, desenhado em tamanho gigante em comparação com os demais personagens que representam outras figuras do baralho. A alusão é feita ao valor da carta coringa, que é imensurável posta diante das outras cartas e, podendo ser manuseada da forma que se melhor entender, a posição do Coringa representa seu poder em demasia, algo que o restante do baralho não tem chance para enfrentá-lo.

A imagem à direita acima, ainda conta com a frase introdutória “De acordo com as regras, o coringa é a maior carta do baralho”, de maneira tal que ele foi desenhado, realmente, em tamanho maior que as demais cartas. No decorrer da narrativa, a gangue tenta lançar seus

poderes, vindo das habilidades das cartas, no vilão, mas, simplesmente, não surtem nenhum efeito.

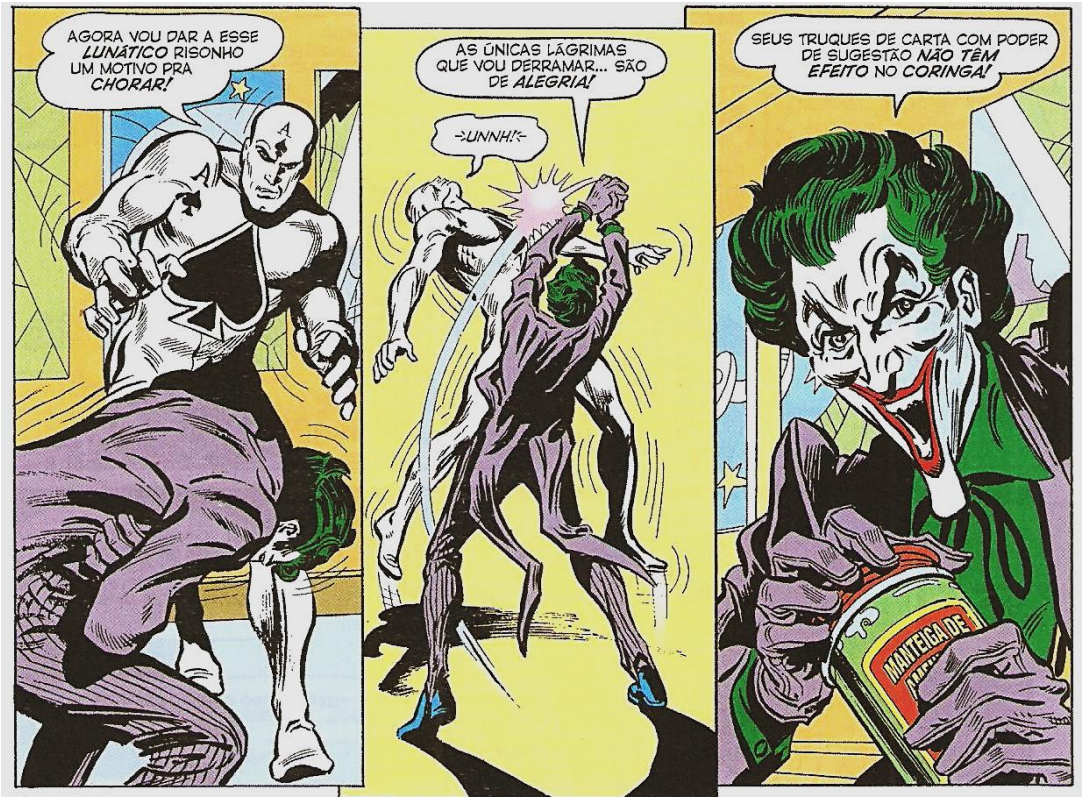


Figura 119 – A supremacia da carta coringa (1976, p.97)

A forma como Coringa fala de si mesmo, parecendo ser na terceira pessoa, “seus truques de carta com poder de sugestão não têm efeito no Coringa!”, indicam que ele está se referindo às cartas de baralho, sendo ele a própria carta coringa, possui um poder supremo em relação as outras, por isso não pode ser afetado. Salienta-se ainda como ele menciona os poderes serem de sugestão, algo que Coringa, enquanto anarquista e rebelde, realmente não se importa, ele faz o que quer e da forma que quer, sem receber sugestões de outros.

A figura do bobo associa-se também à loucura, conforme discutido por Aline Brasiliense dos Santos Brito:

> Na figura encarnada da loucura, encontramos ainda duas outras representações associadas: a social, que o vincula com a percepção da anormalidade, o que em muitos momentos serve como escárnio social; e a consciência, uma racionalidade por parte do personagem, que se apresenta sob a forma de ciência dessa representação do outro e pela percepção geral do clima do riso obrigatório (sociedade humorística). Essas representações vinculadas à loucura são historicamente construídas e sempre normalmente associadas ao riso, mais exatamente, na figura do bobo. (BRITO, 2019, p.60 e 61)

A loucura é presente de forma muito forte no Coringa, vista como anormalidade, ou seja, aquilo que foge do que é constituído como normal na sociedade. A própria ideia de normalidade é complexa, por ser pautada em morais sociais que não correspondem à perspectiva de cada indivíduo, mas, sim, são impostas.

Dando continuidade à reflexão sobre os bobos, a perspectiva em torno deles como uma figura apenas voltada para as palhaçadas interferia no tratamento, sendo, geralmente, maltratados.

> Na Idade Média, séc. XII até fim do XVI, os bobos deveriam ser vestidos de forma distinta dos demais e ter seu cabelo raspado para manter essa marca da anormalidade (MINOIS, 2003, p. 228) – daí a caracterização peculiar das roupas do palhaço moderno. Essa figura encarnava o desregramento, o exaurimento do intelecto, o que era sempre associado a uma fraqueza diabólica; o bobo era constantemente vítima do escárnio social e, frequentemente, era espancado. Tal prática como forma de demarcação entre normais e não-normais fora até mesmo ritualizada em festivais específicos para tal fim. (BRITO, 2019, p.61).

Essa relação com a violência é representada no Coringa de forma intrínseca, dentre as possíveis origens que lhe são configuradas, ele sofreu traumas, foi deixado à margem na sociedade, de forma que sua transfiguração como vilão é uma resposta para a violência sofrida. Responde violentamente à violência.

Em se tratando de arquétipos, “o arquétipo do Bobo da Corte inclui o palhaço, o malandro e todos aqueles que adoram brincar ou “bancar o bobo” (S. PEARSON; MARK, 2011, p.203). No entanto, nem só de palhaçadas vive o bobo da corte, pois ele é um verdadeiro anarquista.

> O Bobo da Corte é o arquétipo mais útil para se lidar com os absurdos do mundo moderno e com as burocracias anônimas e amorfas de hoje, em parte porque ele vê todas as coisas com leveza e em parte porque sua maior felicidade é quebrar as regras. Os políticos Bobo da Corte são essencialmente anarquistas. (...) A disposição do Bobo da Corte de quebrar as regras leva a ideias inovadoras, fora dos padrões convencionais. (S. PEARSON; MARK, 2011, p.205).

Coringa corresponde ao arquétipo do Bobo da corte, as características apontadas podem ser vistas na sua natureza rebelde, na inversão de valores, no questionamento das morais da sociedade, em sua natureza de agente do caos e perturbador da ordem. Sua identidade como Coringa lhe é um refúgio do mundo o qual ele discorda dos preceitos e tenta provar sua própria realidade, o que pode ser vista nas representações onde questiona veementemente a moralidade do Batman.

A questão de promover ideias fora dos padrões convencionais retorna ao aspecto da anormalidade. Coringa é tido como um louco, sendo essa uma das suas principais características. Mas para ele a sua verdade é incompreendida, sua forma de ver o mundo não é aceita pelos demais por conta do nível de experiência ao qual ele já se encontra.

Abre-se um questionamento se Coringa seria apenas louco, de fato, ou se ele apresentaria uma perspectiva outra da realidade e da sociedade por meio da libertação das amarras sociais que antes o prendiam. Claro que não podemos nos esquecer que estamos falando de um vilão de características narcísicas e psicopatas, que usa da violência como forte ponto de linguagem, que mata e aterroriza Gotham enquanto ri, mas a loucura nesse contexto poderia dar indícios de uma possibilidade diferente de leitura sobre a psique do personagem.

Essa leitura seria a de super sanidade, ao contrário da loucura, Coringa, na verdade, seria mais são que qualquer ser humano. Um alto nível de sanidade que o levou a se desprender de conceitos e ideologias pautadas pela sociedade, talvez propiciada pelo próprio trauma sofrido, pensando nessa possibilidade. Assim, ele seria incompreendido na sua inteligência e, por essa razão, taxado como louco.

A super sanidade de Coringa já foi discutida em algumas obras, no encadernado da Panini de histórias solo do vilão, temos um momento onde sua mente se funde com a de Lex Luthor, que se sente incrivelmente poderoso. O poder é tamanho que, quando as coisas voltam ao normal, ele não consegue se lembrar exatamente da sensação, mas que sabia ter sido, naquele momento, o homem mais inteligente possível.

Figura 120 – Lex Luthor tentando lembrar de sua fusão mental com o Coringa (O'NEIL, 2017, p.137)

Uma proposição similar é vista em o *Batman que ri* (2017), quando Batman mata Coringa, o mesmo libera uma toxina após a morte que infecta o homem morcego, causando uma fusão entre ambos. Batman se transforma numa versão grotesca mesclada com o vilão, arrepiante e obscuro, tal versão é capaz de fazer qualquer coisa, quase imparável.

Figura 121 – O Batman que ri (2017)

Em ambos os exemplos apresentados, temos noção do intelecto genial de Coringa quando mesclado com outro personagem, pois, dessa forma, pelos olhos de outrem, podemos perceber a amplitude de sua forma de agir e pensar. A insanidade, nesse sentido, abre portas para revelar habilidades surpreendentes se tais personagens também dispusessem dessa condição.

Já no *Asilo Arkham* (1989), de Grant Morrison e Dave Mckean, a insanidade é posta em foco, com reflexões em torno da violência e de como os vilões que sofrem de doenças mentais foram violentados antes de alguma forma. A descrição da doutora sobre a super sanidade do Coringa, revela que o leva a interpretar o mundo de outra forma e a não ter uma personalidade verdadeira.

Figura 122 – Super sanidade explicada em *Asilo Arkham* (1989)

A *graphic novel* faz referência a Lewis Carroll e sua obra *Alice no País das Maravilhas*, cujo enredo é permeado pelo uso do *nonsense*. Aquilo que, em uma tradução literal seria o "sem sentido", mas que, na verdade, denota a construção de um sentido próprio, uma quebra dos paradigmas convencionais, por isso causa estranheza. É a razão também dos habitantes do País das Maravilhas serem taxados como loucos, pois não são compreendidos em sua totalidade.

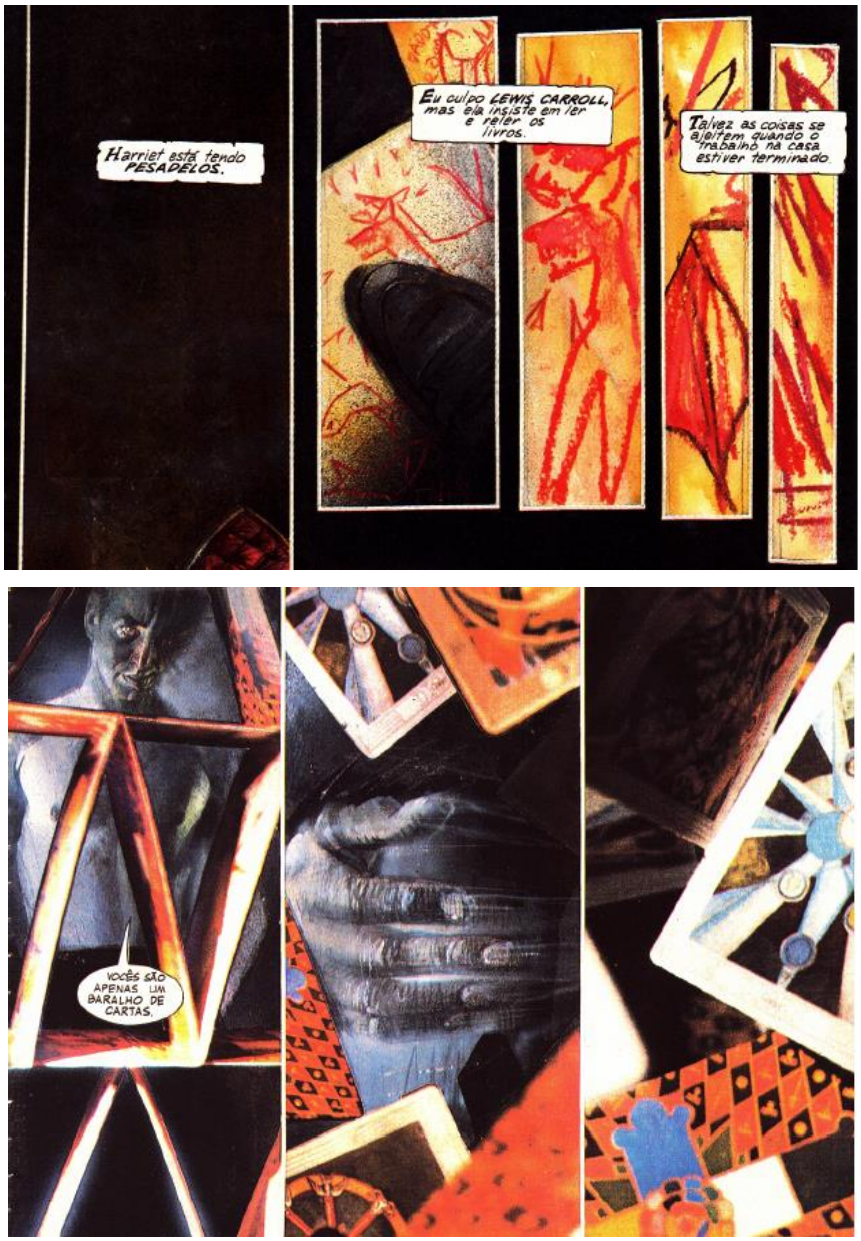


Figura 123 – Referência à *Alice no País das Maravilhas* (ASILO ARKHAM,1989)

Assim sendo, a alusão à obra inquietante de Carroll não se dá por acaso, mas como maneira de evidenciar a temática da loucura presente naquele sanatório e todas as complexas

questões vividas por aqueles vilões que são tidos como loucos diante de uma sociedade que os marginalizaria.

O Gato de Cheshire, personagem de Carroll, é responsável por levantar questionamentos em prol da loucura em seu encontro com Alice:

> (...) “somos todos loucos aqui. Eu sou louco. Você é louca.” “Como sabe que sou louca?” perguntou Alice. “Só pode ser”, respondeu o Gato, “ou não teria vindo parar aqui.” Alice não achava que isso provasse coisa alguma; apesar disso, continuou: “E como sabe que você é louco?” “Para começar”, disse o Gato, “um cachorro não é louco. Admite isso?” “Suponho que sim”, disse Alice. “Pois bem”, continuou o Gato, “você sabe, um cachorro rosna quando está zangado e abana a cauda quando está contente. Ora, eu rosno quando estou contente e abano a cauda quando estou zangado. Portanto sou louco.” (CARROLL, 2013, p. 51)

A ponderação por parte do gato vai de encontro com o que temos discutido acerca do Coringa em termos de comportamento ideal e violação das regras. Ele compara seu comportamento com outro animal: o cachorro; ao dizer que suas ações são em muito diferentes, praticamente contrárias (rosnar quando está feliz e abanar o rabo quando está bravo), ele conclui seu estado de loucura.

Sua ideia de insanidade está diretamente ligada ao paralelo realizado entre seu comportamento e aquela postura considerada ideal. Tendo isso em vista, a fala do Gato de Cheshire estaria aludindo que aqueles que não dispõem das atitudes esperadas são categorizados como loucos, pois não atendem às expectativas impostas, sendo também possível serem considerados inúteis para a sociedade, sem valor ou serventia.

O volúvel na figura do Coringa, a inconstância na sua definição, o que leva as mais variadas interpretações e representações do vilão em cada época, é comprimida na explicação da doutora à Batman sobre a falta de personalidade do mesmo. Carente de uma origem definida, ele pode se transpor por qualquer viés.

O insólito perpassa a obra de Carroll e perpassa a concepção do Coringa, cheia de lacunas e ausências. Mas a questão da ausência no Coringa (de identidade, de origem, de personalidade) pode, na verdade, significar que é na falta que existe a sua identidade, a sua origem e a sua personalidade. A ausência de algo configura a (não) presença, uma complexidade que dialoga com a antítese.

As ideias dialéticas no Coringa nos auxiliam a enxergá-lo melhor. Se não for na oposição, muitas das reflexões não seriam possíveis pois beirariam certa passividade na sua leitura. Ele precisa inquietar, contradizer e revirar. É o mestre do desgoverno.

Figura 124 – A falta de personalidade do Coringa como explicação para sua natureza inconstante. (ASILO ARKHAM,1989)

Coringa encarar o mundo como um teatro de absurdo é algo que também causa certo paradoxo, pois ele poderia ser a personificação do absurdo em si só. Mas voltamos à máxima de que ele enxerga o mundo de outra maneira e retornamos às antíteses presentes na sua configuração: loucura x super sanidade; riso x choro.

Outro arquétipo que pode ser associado ao Coringa é “O Fora-da-lei”, corroborando com o que já vem sendo discutido, é a pessoa que, como descrito no próprio nome, não se apega a regras.

> O vilão do melodrama retorce o bigode e sorri, e as mocinhas sentem um misto de medo e atração. A sereia canta e o marinheiro é atraído para a morte. O Fora-da-lei tem a sedução do fruto proibido. Recentemente, em um ciclo de conferências, Carol Pearson assistiu a uma palestra sobre “Ser o Fora-da-lei ou namorar um deles”. Não havia um só assento vazio! Parece que quanto mais comportados e responsáveis

> somos, tanto mais ansiamos por ser um Fora-da-lei, pelo menos um pouquinho, pelo menos parte do tempo. (S. PEARSON; MARK, 2011, p.131).

Quando se fala em sedução, como citado pelos autores sendo parte do Fora-da-lei, a relação que podemos fazer é com o encantamento que Arlequina sente pelo Coringa. Ele a seduziu de tal forma que a garota é obcecada por ele e não se vê sem estar ao seu lado. Ela seria a mocinha descrita pelos autores, com um misto de medo e atração, seduzida pelo Coringa.

Arlequina foi criada em 1992 em *Batman: A série animada*, constituindo um caso onde a transcriação se deu de forma inversa, ela não veio das HQs, mas foi concebida na arte da animação. A personagem, tal como o vilão, vive até hoje nas representações no cinema, nas HQs e nas animações, onde podemos ver mais de sua relação com o Coringa.

Figura 125 – Primeira aparição da Arlequina em *Batman: A série animada* (1992)

Sua roupa é bem próxima dos arlequins, o que gera seu nome feminino Arlequina, as cores preto e vermelho, de amor e violência, contrastam com as cores tóxicas do vilão, o verde e o roxo. Seu alter ego, Harleen Quinzel já foi pensado para batizá-la como a namorada do Coringa, tendo em vista a similaridade com *Harley Queen* (Arlequina), constituindo um trocadilho.

Sua origem foi apresentada na HQ *Louco Amor*, de 1994, onde descobrimos que Arlequina era uma psiquiatra que trabalhava no sanatório Arkham, onde conheceu Coringa. Ela se encantou pela psique do vilão, foi atraída e seduzida pela sua rebeldia, por quebrar as regras.

Pensando de forma metafórica no texto bíblico, onde Eva teria induzido Adão a comer a maçã que levou ao pecado e conhecimento do bem e do mal, uma leitura mais generalizada

da passagem, aqui o oposto se daria. Coringa foi quem levou Harleen a sua queda, de forma literal, pois ela caiu no tanque de tóxicos para se transformar em Arlequina, por amor ao vilão.

No cinema, temos a origem dela também retratada no filme *Esquadrão Suicida* (2016), onde é interpretada por Margot Robbie. Uma representação mais recente pode ser vista na animação *Harley Queen* (2020), que a coloca como protagonista.

Figura 126 – Arlequina de Margot Robbie (ESQUADRÃO SUICIDA, 2016) e Arlequina de *Harley Queen* (2020)

Trata-se de um relacionamento tóxico e abusivo, no qual Arlequina não parece perceber o quanto Coringa a manipula e maltrata. Ela parece estar cega de amor pelo personagem, atraída por ele de tal maneira que não enxerga os defeitos e as problemáticas em torno do amor que julga estar recebendo. Através dela, podemos ver que Coringa tem essa incapacidade de amar, além de aumentar seus traços narcisistas diante do tratamento com Arlequina, tentando sempre a deixar submissa e devota a ele.

Uma versão embrionária da personagem pode ser encontrada na série televisiva da década de 60. Em alguns episódios, Coringa está acompanhado de figuras femininas que são submissas a ele e fazem tudo que lhe for ordenado. Dentre tais mulheres, a que aparece em um número maior de episódios é a Quennie.

Desde o nome já é possível perceber a semelhança com a *Harley Quinn* (Arlequina), além de sua aparência física: loira de olhos claros. Podendo ou não ser uma referência utilizada anos mais tarde por Paul Dini para a concepção de da Arlequina que conhecemos, é inegável a relação que pode ser feita em caráter embrionário.

Figura 127 – Quennie, possível versão embrionária de Arlequina (BATMAN, 1966)

Geralmente, a personagem utiliza roupas luxuosas, como vestidos brilhosos, sempre arrumada, algo como configurando uma mulher sedutora. Em algumas cenas, seus trajes também combinam com o de Coringa, usando roupas verdes e roxas.

Figura 128 – Roupas de Quennie combinando com as de Coringa na paleta de cores (BATMAN, 1966)

Os autores também apresentam uma tabela com as informações pontuais a respeito do Fora-da-lei, estas características podem ser vistas no Coringa na realização de seus crimes e na relação que mantém com outros personagens. Em maior ou menor medida, tais aspectos são melhor explorados de forma única e específica em cada representação do vilão, havendo também a mescla delas.

O Fora-da-lei
Desejo básico: vingança ou revolução.
Meta: destruir aquilo que não funciona (para ele próprio ou para a sociedade).
Medo: não ter poder, ser comum ou inconsequente.
Estratégia: rebentar, destruir ou chocar.

> **Armadilha:** passar para o lado sombrio, criminalidade
> **Dom:** Irreprimível, liberdade radical
> (S. PEARSON; MARK, 2011, p.132).

A aversão às regras e as morais da sociedade também são salientadas nesse arquétipo, assim como no Bobo da Corte, correlacionando com a possibilidade da super sanidade do Coringa em detrimento da loucura, pois haveria o desprendimento diante daquilo que a sociedade propõe, há a leitura de uma realidade outra:

> O Fora-da-lei contém em si as qualidades sombrias da cultura – ou seja, as qualidades que a sociedade desdenha e negligencia. Desse modo, o Fora-da-lei libera as paixões reprimidas da sociedade – assim como, em épocas mais antigas, os festivais permitiam grande licenciosidade (por exemplo, na festa celta de Beltane, todas as restrições sexuais eram suspensas durante aquela única noite) e atuavam como uma válvula de escape que, na verdade, ajudava a estabilizar a cultura. Nos festivais dos tempos modernos, Woodstock carrega a imagem positiva da cultura Fora-da-lei, prefigurando o potencial de uma época mais utópica, enquanto Altamont exemplifica o potencial não-utópico, destrutivo e violento de uma sociedade Fora-da-lei. (S. PEARSON; MARK, 2011, p.133).

O poder caótico do Fora-da-lei é tão destrutivo que pode levar a configurações sociais distópicas, pensando na concepção do Coringa, é um vilão criado em Gotham City, uma sociedade com traços da distopia, sendo o personagem, uma espécie de resposta para aquela convenção, da mesma maneira que pode impactá-la também com seu caos anarquista.

Em obras como a graphic novel *A piada mortal* e o filme *Batman: o cavaleiro das trevas*, vemos representações do Coringa que tentam desafiar a moral do Batman, que, também por causa do trauma, tentam provar que sua forma de ver o mundo é a mais consistente diante das inconsistências da humanidade e suas ações. Seria algo como não se ver como um vilão insano, mas que, justamente as morais da sociedade o tornaram como alguém que é considerado marginalizado e incompreendido. “O Fora-da-lei se sente fraco e busca a experiência do poder, mesmo que apenas na capacidade de chocar ou desafiar ou outros.” (S. PEARSON; MARK, 2011, p.137).

Manipulador, procurando fazer com que as coisas correspondam ao seu querer, que tudo esteja ao seu favor e tentando, com provocações, criticar a sociedade e seus aspectos, além de denotar o lado malandro, Coringa ainda alude aos arquétipos do Pícaro e do Trickster, ambos contendo características que se assemelham na rebeldia e na esperteza manipulativa.

A linguagem do Coringa é muito manipuladora, a forma de falar, a postura e os trejeitos envolvem a tentativa de levar o outro a agir da forma que ele quer, para alcançar seus objetivos.

Tais arquétipos permitem que entendamos melhor a natureza caótica do vilão. Em capítulo posterior trataremos mais a fundo sobre sua retórica.

2.6 A configuração da identidade do Coringa na ausência de uma origem

Ausência é algo recorrente na figura do personagem, não dispõe de um passado, nome verdadeiro, história, aparência ou personalidade definidas, não sabemos absolutamente nada de concreto além da caracterização de palhaço, ora em algumas representações como pintura corporal, ora em outras como parte de seu ser, ao desfigurar-se em acidente. Muitas são as divergências sobre o caminho trilhado até a consagração vilanesca, o que o levou a ter a boca rasgada em eterno sorriso e o que há além de seus traços.

A história perdida, acrescida ou não de fatos que convém à leitura de cada autor em sua representação, traz ao Coringa uma possível relação com *O fogo e o relato*, de Giorgio Agamben. A literatura, sendo uma alegoria, trata do fogo como o elemento que se perdeu, mas sua história ainda é contada e significações podem ser retiradas.

Da mesma forma alegórica, a história perdida do Coringa é contada e recontada, embora as palavras podem não ser suficientes para dar conta do escuro em sua existência, o que provoca os mistérios que não definem com clareza sua concepção. No entanto, tal história nos permite a reflexão sobre o dito e não dito, o esquecido, retomando o que não se lembrava e ainda assim, no caso de Coringa, muitas coisas permanecem esquecidas. Agambem diz que

> O elemento em que o mistério desaparece e perde-se é a história. É um fato sobre o qual cumpre refletir continuamente: que um mesmo termo designe tanto o decorrer cronológico dos feitos humanos quanto aquilo que a literatura narra, tanto o gesto do historiador e do pesquisador quanto o do narrador. Só podemos ter acesso ao mistério por meio de uma história e, todavia (ou, talvez, caberia dizer de fato), a história é tudo aquilo em que o mistério apagou ou escondeu seus fogos. (AGAMBEN, 2018, p.31)

Tendo isso em vista, as representações que dão vida aos personagens sob o nome Coringa, trazem também uma leitura reflexiva sobre a época em que cada um foi escrito, além de propiciar análise sobre o próprio momento em que nos encontramos. Como o Coringa remodelado para adequação ao *Comics Code Authority*, por exemplo, que teve parte de suas características mais explicitamente violentas, suavizadas.

As histórias escritas nesse período configuravam o lado palhaço que apenas realizando brincadeiras e trapalhadas, cometia roubos e algumas enganações, sem assassinatos ou torturas

psicológicas visíveis e explícitas, mas, ao um olhar mais atento, a narrativa mostra que a violência ainda está presente.

Em outras obras, tanto em HQs como em transcriações fílmicas, Coringa apresenta mais de uma possibilidade de origem, onde cada autor, diretor, pensa em uma leitura possível diante da representação que se quer construir e dos aspectos que são montados no personagem. Aqui analisaremos algumas.

A começar por aquelas que se mantém em aberto, o próprio Coringa brinca com sua não identidade ao contar histórias que parecem ser reais a princípio e, depois, são descobertas como mentiras. Temos como exemplo o Coringa de *Batman: O Cavaleiro das Trevas*, que, em dois momentos conta duas histórias distintas sobre a origem de suas cicatrizes. Na primeira cena, em encontro com a máfia:

> Quer saber a origem destas cicatrizes? Meu pai era...bêbado...e viciado. Certa noite, ele chegou mais doido do que de costume. Minha mãe pegou a faca da cozinha para se defender. Ele não gostou...nem um pouco. E então, comigo vendo...ele enfiou a faca nela, rindo enquanto fazia isso. Ele se virou para mim e disse: "Por que tão sério?" Aproximou-se com a faca. "Por que tão sério?" Enfiou a lâmina na minha boca. "Vamos botar um sorriso nessa cara." E... Por que tão sério? (BATMAN: O CAVALEIRO DAS TREVAS, 2008)

Já no segundo momento, ele conta outra versão para Rachel Dawes:

> Parece nervosa. São as cicatrizes? Quer saber a origem delas? Venha cá. Olhe para mim. Eu tinha uma esposa. Ela era bonita como você. E ela me dizia que eu me preocupava demais...dizia que eu devia sorrir mais. Ela jogava e se envolveu até o pescoço com agiotas. Um dia retalharam o rosto dela. Não tínhamos grana para a cirurgia. Ela não aguentou. Eu só queria vê-la sorrir outra vez. Queria que ela soubesse que eu não ligava para as cicatrizes. Então...enfiei uma navalha na boca e fiz isto...comigo. E sabe de uma coisa? Ela não aguentou me ver. E foi embora. (BATMAN: O CAVALEIRO DAS TREVAS, 2008)

Em ambas as cenas temos como similaridade a tensão e a violência traumática nos relatos. No primeiro, a violência teria sido cometida por seu pai, que teria o desfigurado, na segunda história, ele teria se cortado como prova de amor a sua esposa, que havia sido desfigurada por agiotas. No entanto, a mulher odiou sua aparência repugnante e o deixou. Há a presença do riso durante o ato e perda de pessoas amadas, além da violência e abuso brutal marcado pela desfiguração do seu rosto. Em ambos os casos, foi o trauma que o teria transformado no que é hoje. Até mesmo a descrição de seu pai remete a si próprio, por rir o tempo todo durante o crime cometido.

A composição da cena é ambientada em cima da tensão, a música instrumental ao fundo nos deixa temerosos do que pode vir a acontecer, antecipando o pior. Coringa fala de forma devagar, fazendo várias pausas (demarcadas na transcrição do diálogo pelas reticências), o que mantém o suspense do desenrolar da cena. Ele parece ter contado a história que melhor cabia a cada pessoa, para a máfia sobre o pai, para a mulher sobre a esposa e, em ambas, ela antecederia a morte – pois Coringa matou o homem no primeiro relato e estava prestes a matar a mulher, quando Batman aparece e o impede.

A postura é parecida em ambos os momentos, com Coringa segurando a faca rente ao rosto das vítimas para intimidá-las, enquanto conta as histórias traumáticas. A diferença é que, com o homem, temos um primeiríssimo plano, que alterna entre mostrar o rosto do Coringa e o rosto da vítima.

Figura 129 – Momento *Why so serious?* (BATMAN: O CAVALEIRO DAS TREVAS, 2008)

Já na segunda cena, a câmera realiza um movimento circular, girando ao redor de Coringa e Rachel, como forma de aumentar o suspense e prenunciar a morte que estaria por vir,

conseguimos assisti-los por vários ângulos e a tensão aumenta com cada volta dada em torno dos personagens.

Figura 130 – Momento circular da câmera para aumentar a tensão e suspense (BATMAN: O CAVALEIRO DAS TREVAS, 2008)

Em uma terceira vez, ele tenta contar o que seria mais uma versão diferente de sua origem ao Batman, novamente quando está prestes a cometer assassinato, dessa vez matando um grande número de pessoas. Ele pergunta se Batman quer saber de onde vem as cicatrizes, e o morcego faz uma "piada" ao responder que não, mas que sabe de onde vem as novas cicatrizes, e o cala golpeando-o no rosto. Assim, a terceira tentativa é frustrada e não saberemos o que ele iria contar.

Tais histórias diferentes contadas por ele e sua habilidade para disfarces, algo que usa algumas vezes no filme, aponta para certa despersonalização do Coringa, ele não tem origem, não é uma única pessoa, ele pode ser quem quiser, se transfigurar na concepção que quiser, ele é simplesmente o Coringa.

Na HQ solo do Coringa, de Irv Novick, a história "O Coringa dá as cartas" tem um momento de falsa história sendo contada. O relato também é permeado pela violência e o trauma, quando era criança foi atingido por tintas de quadro, que foram arremessadas pelo seu tataravô que não queria ser incomodado pela sua presença. A tinta deformou seu rosto e descoloriu sua pele, traumatizado e revoltado, cresceu para se vingar da violência sofrida. Ao término da história em quadrinhos, ele revela ter contado a falsa história apenas para manipular e conseguir o que queria, para fazer com que sentissem pena dele.

Figura 131 – História de origem contada na HQ *Coringa* (O'NEIL, 2017, p.92)

A manipulação como parte de utilizar uma possível história de origem também foi apresentada no desenho *Harley Quinn* (2020), no episódio 6 da segunda temporada, somos apresentados a uma versão contada por Coringa à doutora Harleen Quinzel como forma de persuadi-la e seduzi-la, pois ele nunca havia aberto sua intimidade e histórias pessoas para ninguém, muito menos sobre os traumas sofridos que o levaram a se tornar o Coringa. Assim, ela fica encantada em pensar como ele depositou confiança em contar o relato.

Mais tarde, sabemos que Harleen se tornará a Arlequina, por causa do estreitamento que Coringa criou em relação a ela, e que tal história foi desmentida por Era Venenosa que, após ouvir Arlequina, fica surpresa em perceber que o vilão foi audacioso em pegar elementos da vida da própria Era para manipular Arlequina. A referência ao Coringa interpretado por Heath Ledger se faz presente no uso de frase similar: "Está bem. Quer saber como ganhei essas cicatrizes emocionais?" Mas com o acréscimo emocional, assim, suas cicatrizes não são apenas físicas, mas psicológicas também.

Ele relata que nunca teve atenção dos pais e que sua única companhia era o Sr. Ferris, seu furão de estimação, que ele tinha como irmão. Um dia, quando sua mãe não estava em casa, ele surpreendeu seu pai tendo relações sexuais com a empregada, fugiu assustado quando seu pai gritou com ele e o mandou para cama. Sem comer, ele tentou dormir em meio ao choro. No dia seguinte, ao acordar, Sr. Ferris não estava mais lá, seu pai estava com um riso amedrontador e gigante no rosto e o espancou, batendo e rindo.

Conforme mencionado anteriormente, em conversa com Hera Venenosa, tempos depois, com Harleen já transformada em Arlequina, Hera estranha e revela que Sr. Ferris foi sua primeira planta de estimação e que a história contada por ele, na verdade, era dela. Foi Hera quem apanhou do pai e teve sua planta tirada de si. Coringa tomou conhecimento disso e inventou como se fosse a história dele.

Dessa maneira, vemos como que em cada representação do personagem, ele parece querer esconder sua origem e manter o mistério e obscuridade em torno dela, até mesmo a ideia de as histórias serem falsas deve ser questionada e repensada, pois a verdade é que não sabemos se é real ou não, uma delas pode ser ou nenhuma pode ser ou, ainda, todas podem ter um fundo de verdade, mescladas entre si.

Auerbach, em *A cicatriz de Ulisses*, apresenta duas perspectivas quando falamos em textos, um lado aclarado e outro obscurecido. Pensando em duas extremidades, temos de um lado os textos homéricos e de outro os textos bíblicos:

> De um lado, fenômenos acabados, uniformemente iluminados, definidos temporal e espacialmente, ligados entre si, sem interstícios, num primeiro plano; pensamentos e sentimentos expressos; acontecimentos que se desenvolvem com muito vagar e pouca tensão. Do outro lado, só é acabado formalmente aquilo que nas manifestações interessa à meta da ação; o restante fica na escuridão. Os pontos culminantes e decisivos para a ação são os únicos a serem salientados; o que há entre eles é inconsistente; tempo e espaço são indefinidos e precisam de interpretação; os pensamentos e os sentimentos permanecem inexpressos: só são sugeridos pelo silêncio e por discursos fragmentários. (AUERBACH, 2013, p.9)

A origem do Coringa, focando as versões até aqui apresentadas, estaria mais próxima do relato bíblico pela sua obscuridade, onde nada é explícito ou devidamente explicado, de maneira a ficar aberta a possíveis interpretações por parte dos leitores. “No relato bíblico também se fala; mas o discurso não tem, como em Homero, a função de manifestar ou exteriorizar pensamentos. Antes pelo contrário: tem a intenção de aludir a algo implícito, que permanece inexpresso.” (AUERBACH, 2013, p.8). O obscurecimento na origem do Coringa é proposital a fim de manter a possibilidade de leituras em torno do personagem que dialogam com as experiências de cada época e/ou indivíduo, além de manter o efeito camaleônico que o

vilão tem, como dito por Grant Morrison. Se Coringa tivesse uma origem canônica e principal, como a de Batman, talvez o impacto de sua persona não fosse o mesmo.

De forma que nunca saberemos de fato qual sua verdadeira origem, algo que, no paradoxo, faz parte da criação do vilão. A falta de identidade originária é o que o constitui como Coringa. No entanto, as representações que buscam apontar uma possibilidade de origem ao personagem conversam entre si no âmbito da violência, sempre vemos algo de traumático, um abuso sofrido na infância ou na fase adulta mesmo, um desgosto com a vida e a sociedade que o leva a perder a sanidade e se corromper.

Isso mostra que sua criação está fortemente associada ao trauma e à distopia social, ele não existe fora desse contexto, todas as representações e possíveis origem vão conversar com a violência. O Coringa foi criado a partir disso, a violência lhe é intrínseca. Muito disso pode estar relacionado também a Gotham City, uma caótica cidade, que serve também como paródia da nossa própria sociedade. Temos em Coringa, elementos da nossa sociedade e do nosso contexto.

O fato também de contar histórias que podem ser falsas, contar mais de uma versão, desmentir, roubar histórias de outros, tudo isso para confundir e obscurecer sua identidade, pode estar relacionado a impossibilidade de narrar. O trauma e a violência sofridas fariam com que o indivíduo se torne incapaz de narrar com linearidade e continuidade o que sucedeu. As histórias tornam-se fragmentadas, confusas e incongruentes, o que não necessariamente significam que são falsas, mas que existe essa complexidade em torno da verdade narrativa após o trauma. Como vemos e ouvimos esses relatos vindos do próprio Coringa, há o teor de não confiabilidade por conta da sua impossibilidade de narrar linearmente.

> O romance precisaria se concentrar naquilo de que não é possível dar conta por meio do relato. (...) Seria mesquinho rejeitar sua tentativa como uma excêntrica arbitrariedade individualista. O que se desintegrou foi a identidade da experiência, a vida articulada e em si mesma contínua, que só a postura do narrador permite. Basta perceber o quanto é impossível, para alguém que tenha participado da guerra, narrar essa experiência como antes uma pessoa costumava contar suas aventuras. (ADORNO, 2003, p.56)

Passamos agora para as representações do vilão que apresentam uma possibilidade de origem, que mostram Coringa antes de ser o príncipe palhaço do crime. No filme *Batman*, de Tim Burton, Coringa tem nome e é Jack Napier, talvez seja uma referência e homenagem ao próprio ator Jack Nicholson, que deu vida ao vilão. Já o sobrenome Napier é homenagem ao ator Alan Napier, que interpretou o mordomo Alfred na série televisiva dos anos 60.

Jack Napier já demonstra ser levemente insano, narcisista e já é criminoso, com vontade de dominar Gotham. Ou seja, já possui elementos que configuram o vilão, e esses aspectos só viriam a ser salientados ao se tornar o Coringa. Ele também usava peças roxas em seu vestuário e tinha apego às cartas de baralho.

Figura 132 – Jack Napier em *Batman* (1989)

Sua transformação em Coringa se dá em luta com Batman, no confronto, ele acaba caindo no poço de elementos químicos e tóxicos, que vieram a desfigurar sua face, descolorir sua pele e pintar seu cabelo de verde. Desde então, ele assumiu o nome de Coringa e libertou o lado insano e caótico, tornando-se o nêmesis de Batman.

Figura 133 – Transformação de Jack Napier em Coringa (BATMAN, 1989)

Mais tarde viemos a saber que foi Jack Napier mais novo que matou os pais de Bruce, quando criança. Dessa maneira, é interessante perceber como as origens de ambos são correlacionadas, Jack teria criado o Batman e Bruce teria criado o Coringa, claro que de forma acidental, mas o envolvimento na situação configura o entrelaçamento de ambas as histórias.

Figura 134 – Jack Napier foi o responsável pela morte dos pais de Bruce Wayne (BATMAN, 1989)

Em *A Piada Mortal*, Alan Moore não nomeia Coringa, temos a representação de como ele era antes de se tornar o vilão, mas não há nomes citados. O tema principal gira em torno da loucura do personagem que foi causada pelos constantes traumas sofridos, com Coringa tentando provar o ponto de que basta um dia ruim para tornar-se um homem insano.

Uma vida de frustrações, um comediante fracassado, sem condições financeiras e com a esposa grávida. Ele vê no crime, uma oportunidade de subir na vida, mas não quer ser um criminoso, quer apenas executar esse roubo específico para conseguir dinheiro que possa sustentar sua família.

No entanto, os rumos não se sucederam como esperado, a esposa é morta grávida, não consegue voltar atrás na execução do crime e, ao efetuá-lo, acaba caindo no tanque de toxinas e vira o Coringa. É similar ao representado por Tim Burton, se tornando uma espécie de origem não canônica clássica. Mas em *A Piada Mortal*, o indivíduo sem nome que se torna Coringa passa a mensagem que poderia ser qualquer pessoa na figura daquele homem sofrendo as adversidades da vida que o levaram a enlouquecer, é uma representação social.

Une-se também sua origem ao Capuz Vermelho, pois ele estava disfarçado com esse uniforme para não ser reconhecido por ninguém, ao tirar o capacete e observar sua nova imagem refletida na poça do líquido, a risada ecoa. Como discutido anteriormente sobre o riso, ele ri diante da própria tragédia, satirizando tudo que lhe ocorreu, que o levou de uma pessoa boa para um vilão.

Figura 135 – Origem do Coringa em *A Piada Mortal* (1988)

Na série *Gotham*, de 2014, a origem do Coringa se dá de forma inusitada. Nas primeiras temporadas vemos Jerome Valeska, um jovem caótico e anarquista, um assassino em série, dispor das características que são relacionadas ao Coringa, nos fazendo crer que ele seria a representação do vilão naquele contexto.

Entretanto, somos apresentados ao seu irmão gêmeo, Jeremiah Valeska, que acaba por enlouquecer e se tornar uma outra versão do Coringa. Assim, temos dois personagens que compartilham dessa violência e loucura, apresentando elementos do vilão de forma mesclada, sendo Jeremiah transformado em Coringa pela brutalidade sofrida por parte de seu irmão, que o contaminou com um gás tóxico, para compartilhar daquilo que ele estava se tornando até então também.

Por conta de direitos autorais, não são chamados de Coringa propriamente, mas fica explicitada a representação do vilão, pelas vestimentas e características encontradas em outras versões do personagem. Abaixo vemos Jerome à esquerda e seu irmão gêmeo, Jeremiah, à direita.

Figura 136 - Jerome e Jeremiah (GOTHAM, 2014)

Em *Joker*, filme de Todd Philips, a história também nos é apresentada pelo viés da loucura e do riso. Nomeado como Arthur Fleck, o personagem é marginalizado, sofre de uma condição que o faz rir descontroladamente, seu atendimento psicológico lhe é cortado e se sente invisível na sociedade. Na tentativa de ser um comediante de sucesso, ele se depara com situações que vão o conduzindo gradativamente até tornar-se o Coringa.

Não há queda em tanques tóxicos, nem desfigurações faciais, Arthur Fleck vai se reconhecendo como Coringa ao longo da narrativa, de forma a trajar-se como tal quando se encontra pronto. A cada trauma, a cada situação violenta, a cada morte, o vemos dar um passo mais próximo de sua roupagem, até encontrarmos sua forma final: pinta os cabelos de verde, põe maquiagem de palhaço no rosto e veste um terno de tom vermelho bordô.

Há, inclusive, uma contagem regressiva implícita durante o filme, que acompanha a transformação gradual de Fleck em Coringa, conforme apresentado no artigo do blog *Supervault*:

11 e 10: o relógio no fundo da cena em que Arthur está com a assistente social marca os números 11 e 10...

9: o número aparece na estação de trem, quando Arthur comete o seu primeiro crime...

8: o número aparece quando Arhtur bate na porta do apartamento de Sophie...

7: o número aparece quando Arthur rouba os arquivos de sua mãe...

6: o número aparece quando os detetives estão na estação de trem perseguindo Arthur...

5: ele aparece dentro do trem, quando os detetives são contidos pelas pessoas que permitem a fuga de Arthur...

4: ele aparece no fundo, quando Murray (Robert De Niro) encontra Arthur pela primeira vez...

3: o número aparece discretamente no topo da câmera no estúdio de Murray...

2: aparece ao fundo das notícias sobre o ataque de Arthur...

1: quando a transformação está completa o número um é representado pela palavra ACE ao fundo, que se traduz na carta "ás", a primeira do baralho.

Figura 137 – Contagem regressiva no filme *Joker* (2019) (Disponível em: https://www.supervault.com.br/2021/08/joker-contagem-regressiva-escondida-no.html)

As possíveis origens do Coringa nos auxiliam a pensar melhor nas relações do personagem com a sociedade e a aumentar a amplitude do nosso conhecimento dele como indivíduo e da sua construção, pois vemos que cada possibilidade se funda em um aspecto que é intrínseco e coeso ao vilão, nos oferecendo uma representação que permite a reflexão sobre como um personagem ficcional ilumina o contexto da forma como o contexto o ilumina.

CAPÍTULO III – Coringa e a sociedade

"Quer ouvir outra piada? O que você consegue quando cruza um doente mental solitário com uma sociedade que abandona ele e o trata como um lixo?" Coringa.

Joker (2019)

3.1 Coringa e Batman: violência e desconstruções

O universo de Batman é estabelecido na cidade fictícia de Gotham City, que foi citada pela primeira vez em 1940, na edição número 4 de *Batman*, a origem do nome é comumente associada ao gótico, devido à palavra inglesa *goth*. Aspectos como a predominância do noturno, a aparência fantasmagórica de Batman, inspirada no morcego, e a construção arquitetônica recheada de prédios de Gotham, corroboram com a leitura; mas, também, há outra possibilidade, que se relaciona à "cidade dos bodes", que denomina algo mais camponês e medieval.

Na Inglaterra, próximo à Nottingham, existe um vilarejo chamado Gotham, a curiosa história do lugar gira em torno da loucura, onde a lenda seria que os habitantes se fingiam de loucos para evitar o pagamento dos impostos.

> Uma das lendas mais famosas do local conta que, fartos de deixar seus ganhos com o soberano, os habitantes de Gotham pararam de pagar as taxas, o que levou sua majestade a marchar com seu exército em direção à cidade. Apavorados com a possível retaliação, os moradores chegaram a um acordo para evitar o pior: se fingiriam de loucos. Quando o rei chegou ao vilarejo, teria deparado-se com cenas das mais esquisitas. Vacas foram colocadas no telhado das casas para pastar. Homens construíram uma cerca ao redor de uma árvore para aprisionar um relógio cuco, pois queriam ouvir seu canto para sempre. Pescadores se esforçavam para afogar uma enguia. O rei entendeu muito pouco de tudo aquilo e decidiu buscar uma explicação. Um de seus súditos abordou, então, um camponês, montado sobre seu cavalo, que carregava ele mesmo duas sacas de trigo nas costas. Indagado, respondeu que era para não cansar seu animal com o excesso de peso. Era como se o Asilo Arkham (aquele manicômio para onde eram levados os vilões insanos dos quadrinhos de Batman) tivesse aberto as portas e soltado seus internos na verdadeira Gotham. Nada fazia sentido. (CORRÊA, s.p, s.a)

Assim como indicado pelo autor da citação acima, se torna inevitável não realizar um paralelo entre a loucura dos habitantes do vilarejo de Gotham com àqueles internados no Asilo Arkham, local onde os criminosos que apresentam algum grau de insanidade são alocados com o intuito de serem curados de sua loucura e não representarem mais ameaça à sociedade. Coringa é um dos principais nomes dos vilões que sempre perpassam o hospital psiquiátrico, mas acaba fugindo.

Seja pelas suas referências góticas ou de insanidade, Gotham se constitui como uma "personagem" por si só, pois sua relevância é consolidada no universo de Batman, configura-se como um dos centros essenciais para o desenrolar das narrativas, inclusive como ponto de partida para o nascimento de Batman e a característica violência de Coringa. Mesmo sendo uma

cidade fictícia, ela representa muitos dos problemas de ordem social e política que podemos identificar em nossos próprios contextos.

Sobre essa abrangência, Bill Finger, que auxiliou na criação de Batman, evidencia acerca do processo de criação da cidade:

> Originalmente, eu iria chamar Gotham City de **Civic City**. Então, experimentei **Capital City,** depois, **Coast City**. Então, peguei um catálogo telefônico de Nova York e deparei com o nome "**Joalheria Gotham**" e disse: "É este!", Gotham City! Não queríamos chamá-la de Nova York porque queríamos que **qualquer um** em qualquer cidade pudesse se identificar com ela. (FINGER in PEIXOTO, 2014)

A possibilidade de identificação do leitor com a cidade propicia um vínculo maior com o universo do homem morcego e com as motivações de seus habitantes. O indivíduo, movido por sentimento catártico, pode observar no mundo real, na própria sociedade em que está inserido, questões e valores similares aos apresentados na obra, podendo evocar reflexões sobre as grandes cidades. Problemas como a violência, corrupção, desigualdade social e alto índice de criminalidade são encontrados em Gotham.

Dentre as várias representações da cidade de Gotham, destacamos a do filme *Batman* (1989), com a direção de Tim Burton:

Figura 138 – Gotham City no filme *Batman* (1989), de Tim Burton (Disponível em: https://architizer-prod.imgix.net/media/1460658354962tim-burton-visual-analysis-17.jpg?fit=max&w=1680&q=60&auto=format&auto=compress&cs=strip e https://pbs.twimg.com/media/EAcNDRuWwAAGSr3.jpg)

A atmosfera da cidade elaborada pelo diretor de arte Anton Furst e Tim Burton é densa e pesada, as cores são escuras e as construções têm um ar envelhecido. Muito do gótico e do expressionismo alemão foram aproveitados para a concepção do ambiente, principalmente no jogo de luz e sombras, para provocar um ar monstruoso e misterioso. A decoração também tem traços vindos do movimento Art Déco, com a presença de formas geométricas e cubistas nos cenários.

Como a cidade tem alto índice de criminalidade, a estética apresenta essa falta de segurança, onde os habitantes viveriam sempre com medo do que poderia acontecer. "Furst entendia que a variação de sombras e iluminação poderiam servir para externar sentimentos dos indivíduos em tela, de forma similar ao que um cenário geralmente realizava." (BARRETO, 2021, s.p).

Dessa maneira, Gotham precisaria ser amedrontadora para representar o caos da cidade, funcionando como uma caricatura da sociedade. Ainda sobre a representação no filme de Tim Burton,

> Anos de desenvolvimento desenfreado e falta de manutenção transformaram a cidade numa distopia sombria e cheia de poluição, pouco adequada para ocupação humana. Em entrevista à revista Time na época do lançamento do filme, o designer de produção Anton Furst descreveu o desejo da equipe de "tornar Gotham City a metrópole mais feia e sombria que se possa imaginar. Imaginamos o que a cidade de Nova York poderia ter se tornado sem uma comissão de planejamento. Uma cidade governada pelo crime, com uma profusão de estilos arquitetônicos. Um ensaio sobre a feiura. Como se o inferno irrompesse pela calçada e continuasse." (FINN, s.a, s.p)[5]

Os traços da cidade a caracterizam como uma distopia, não há como os habitantes nesse contexto viver em harmonia, pois estão em constante opressão, devido à violência que predomina na cidade. Tamanha é a corrupção social, que a figura do Batman se faz necessária para combater a desordem, sendo ele próprio um resultado da violência, Bruce Wayne também vive reprimindo seus atos, tentando não ultrapassar o limite de seu senso de justiça.

No livro de Thomas More, *Utopia*, responsável por cunhar o termo, há uma descrição da localização da civilização perfeita elaborada pelo autor:

---

[5] Tradução livre do original: Years of unbridled development and a lack of upkeep have transformed the city into a dingy, smog-ridden dystopia, barely fit for human occupation. In an interview with Time magazine around the time of the film's release, production designer Anton Furst described the team's desire to "make Gotham City the ugliest and bleakest metropolis imaginable. We imagined what New York City might have become without a planning commission. A city run by crime, with a riot of architectural styles. An essay in ugliness. As if hell erupted through the pavement and kept on going." (FINN, s.a, s.p).

> A entrada do mar é, em razão dos escolhos e parcéis, amedrontadora e traiçoeira. Quase no meio desse espaço, eleva-se um único penedo, que não provoca perigo. Nele foi construída uma torre, que é defendida por uma guarnição. Os outros rochedos permanecem ocultos e são perigosos. Os canais são conhecidos apenas pelos nativos, por isso, nenhum estrangeiro se atreve a adentrar o golfo, a não ser sob a condução de um utopiense, que também teria dificuldades em ingressar com segurança se não houvesse no litoral alguns marcos que lhe mostrassem o caminho. A mudança de lugar desses marcos levaria à destruição da armada inimiga, ainda que numerosa. No outro lado da ilha também são comuns os portos; mas, por toda parte, o acesso à terra é tão protegido pela natureza ou pelo trabalho humano, que tropas pouco numerosas são bastantes para afastar os invasores. (MORE, 2017, p.87)

É interessante notar que o local se trata de uma ilha, uma escolha que indica isolamento, pois o afastar-se evita interferências ou socializações com as demais localidades. De forma similar, Gotham é representada em vários momentos como uma ilha, como na HQ *Terra de ninguém* (1999):

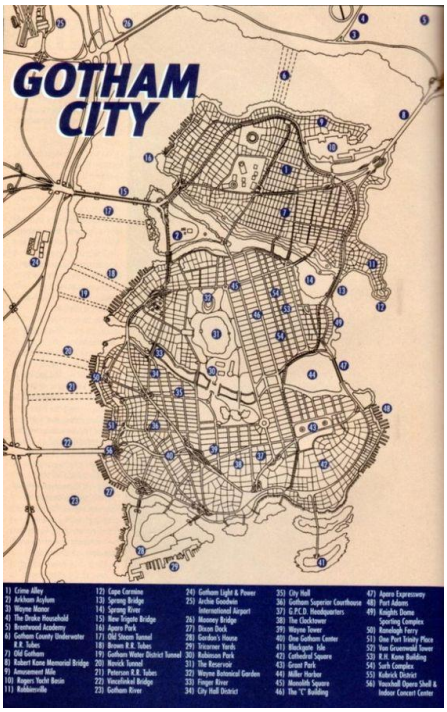


Figura 139 – Mapa de Gotham apresentado na HQ *Terra de ninguém* (1999). (Disponível em: https://i.pinimg.com/564x/c8/96/b4/c896b42a70a8024fbb254abba22368ba.jpg)

.

O mapa de Gotham evidencia como a cidade é deslocada dos arredores, estruturada com poucas saídas, como as pontes, os túneis e as tubulações. O acesso é difícil de se concretizar sem estar sendo monitorado, parece ter sido construída com uma espécie de prisão, para impedir que as pessoas saiam da cidade. Sobre as possíveis intenções da criação dos aspectos distópicos, Daniel Santee coloca

> (...) se ele acredita estar descrevendo uma sociedade repulsiva, o que está criando é uma sociedade distópica. Nesse caso, ele força situações e aspectos repulsivos, para

> que não pareçam acidentais. Em ambos os casos a crítica da sociedade é a característica central. (SANTEE, 1988, p. 19). [6]

Faz-se relevante acrescentar que, muitas vezes, os conceitos se entrelaçam, pois a distopia está atrelada à utopia, que não pode ser concretizada pois é fechada em si mesma, já está em seu limite e não há caminho para movimento que a possa melhorar, ficando, pois, resignada. A constante frustração da idealização não alcançada gera o efeito oposto, a distopia. Geralmente tomada como contraponto ao ideal utópico, a distopia pode ser considerada como um resultado intrinsecamente ligado a utopia, se tornando um contexto odioso e repugnante, cujos defeitos fazem com que os indivíduos sobrevivam em um ambiente opressivo e cerceador. Não há espaço para dar voz aos habitantes, diante de um poder que é exercido frente aos demais.

Pelo uso da violência, é imposto uma vontade, de forma que os habitantes vivem receosos e estagnados, sem forças para contrariar as imposições. O uso coercitivo da autoridade é o que caracteriza a distopia, sem espaço para a liberdade, se torna uma sociedade angustiante. Em Gotham, a violência exacerbada tomou conta da cidade, onde os vilões aterrorizam os indivíduos para impor suas vontades. Há também a diferença de classes, estando as mais baixas marginalizadas e esquecidas no meio do caos, caracterizando a corrupção por parte de muitas autoridades e o desgosto apreensivo sofrido pelos cidadãos.

Em *O Batman que ri*, graphic novel de 2022, uma versão de Bruce Wayne acaba por atravessar seu limite e mata o Coringa, no entanto, ao morrer, o vilão libera uma toxina que contamina o homem morcego e se mistura com seu DNA, transformando-o no Batman que ri, uma amálgama das duas contrapartes. O nome também faz referência ao *Homem que ri*, de Victor Hugo, cujo personagem serviu de inspiração para a estilização da aparência de Coringa, cria-se, assim, uma segunda releitura do vilão.

Batman que ri também adquiri alguns poderes, como a possibilidade de enxergar através das pessoas e observar seus pensamentos, intenções e desejos mais íntimos. Usa isso a seu favor para corroborar com sua visão de que a sociedade está perdida e precisa ser extinta ou dominada por alguém que as lidere. Assim, viaja por diferentes linhas do tempo para eliminar Batmans e Coringas, de forma que permaneça o único para que possa comandar tudo e todos a seu querer, procurando instaurar sua própria utopia, através daquilo que acredita ser melhor.

Sendo uma junção entre Bruce Wayne e Coringa, têm as perspectivas de ambas combinadas, além disso, trata-se de um Batman que perdeu sua linha tênue de não ultrapassar

---

[6] Tradução livre do original: "(…) if he believes he is describing a repulsive society, what he is creating is a dystopian society. In this case he forces situations and aspects to be repulsive, so they are by no means accidental. In both cases criticism of society is a central feature." (SANTEE, 1988, p. 19).

os limites da violência, tornando-se um ser de extremo poder e periculosidade. Seus saltos temporais o levam à realidade do Bruce Wayne que conhecemos, que teme não poder pará-lo:

Figura 140 – Batman teme não conseguir parar o Batman que ri (*BATMAN QUE RI*, 2022, vol. 1, p.22)

Batman sem o seu senso de justiça, tomado pela loucura do Coringa, ultrapassa os limites, sendo capaz de qualquer coisa praticamente com uso de extrema violência. Ele materializa o horror e o caos mais profundos, impondo sua vontade e visão por acreditar ser superior.

Bruce compreende que o fato de Coringa ter liberado uma toxina ao morrer e contaminar seu eu de outro universo, talvez fosse uma espécie de mensagem. Pois, assim, poderia provar o ponto de que até o Batman poderia enlouquecer e cometer os atos mais violentos, não possuindo nada além do desejo de destruição e morte.

Algo recorrente em algumas representações do Coringa é a ambição de provar algo. Para tanto, ele irá utilizar de qualquer meio caótico e mortífero para manifestar seu ponto e ser ouvido. A violência, em suas mãos, pode ser vista como uma ferramenta utilizada pelo príncipe

palhaço do crime para provocar. O Coringa de *A Piada Mortal* ilustra muito bem esse aspecto, ao mostrar que o vilão arquitetou todo um plano para traumatizar Gordon e provar ao Batman que basta apenas um dia ruim para enlouquecer um indivíduo, o que teria acontecido com ele mesmo, de forma que culpa a sociedade por ter se tornado o Coringa.

Dessa forma, seria como se Coringa representasse uma doença que contaminaria a todos que entrarem em contato ou passarem pelo mesmo que ele, reforçando as características de sua formação: psicológicas e estéticas. A possibilidade de sua morte liberar um veneno para transformar outras pessoas, seria uma tentativa de perpetuar sua loucura. Embora, aqui seja representado de maneira física, pois a morte do Coringa infectou o Batman, podemos encarar também por um viés metafórico, como uma patologia social, através da possibilidade de o vilão inspirar outros indivíduos a seguirem sua visão e eternizar seu legado de caos.

Um exemplo disso seriam os seus seguidores, que utilizam máscaras de palhaço para imitar seu rosto ou que pintam a face para registrar sua devoção ao Coringa. No filme de Todd Phillips, a atitude da população que o considerou como um símbolo de resistência à corrupção política e social, até mesmo o ajudou a se esconder da polícia, usando do artifício da máscara para se misturar aos cidadãos e não ser encontrado.

Figura 141 – Possíveis seguidores do Coringa no filme *The Batman* (2022)

Figura 142 – Coringa se misturando na multidão que o apoia (JOKER, 2019)

Voltando à narrativa da graphic novel, sem ter outra saída, Batman procura o Coringa para que possa ajudá-lo a derrotar o Batman que ri, pois acredita que o palhaço seria o único a

entender a mente conturbada de sua versão corrompida. Inesperadamente, Coringa comete suicídio na frente dele, pois explica que a única maneira efetiva de enfrentar o Batman que ri, seria se tornar ele também, pois precisa abrir mão de seus códigos morais.

Figura 143 – Coringa se sacrifica para que Batman se torne o Batman que ri (*BATMAN QUE RI*, 2022, vol. 1, p.27 e 28)

Primeiramente, vemos o interesse do Coringa em ajudar o Batman, pois podendo facilmente colaborar com o Batman que ri, que compartilha de seus ideais, escolheu tomar parte ao lado de seu inimigo, revelando o desejo de não querer que Batman pereça. O fato de o Coringa não matar o Batman, não está precisamente relacionado a nenhum senso moral, pois sabemos que o vilão não se detém à tais códigos, mas ao fato de que ele quer que o Batman permaneça vivo para não perder seu propósito.

O vilão tem noção disso e percebe que se um dia o homem morcego for derrotado, ele não terá outro significado que motive suas ações. Para Coringa, eles são como dois lados de uma mesma moeda, separados pelo comportamento ético e a esperança de uma sociedade melhor que Batman batalha, enquanto Coringa, desiludido, acredita que essa esperança é falsa, pois não confia na boa conduta das pessoas.

Reflexão análoga é empreendida pelo Coringa interpretado por Heath Ledger no filme de Nolan (*Batman, o cavaleiro das trevas*), ao ser preso e interrogado pelo Batman para descobrir o paradeiro de Harvey Dent, o vilão tenta persuadi-lo a entender seu lado e desistir da ideia de heroísmo, revelando, então, que não o mata pois o homem morcego o completa. Eis um trecho do diálogo entre os dois:

> CORINGA - Os idiotas da máfia querem você morto para tudo voltar ao que era. Mas eu sei a verdade. Não há volta. Você mudou as coisas. Para sempre.
> BATMAN - Então, por que quer me matar?
> CORINGA – Eu não quero matar você. O que eu iria fazer sem você? Voltar a roubar mafiosos? Não, não. Não. Não...Você me completa.
> BATMAN – Você é um rato que mata por dinheiro.
> CORINGA – Não fale como um tira. Você não é. Nem que quisesse ser. Para eles, você é só um louco...como eu. Precisam de você agora. Mas quando não precisarem...vão expulsar você como a um leproso. Sabe, a moral deles, a honra...é uma piada de mau gosto. Esquecem ao primeiro sinal de problema. As pessoas são tão boas quanto o mundo permite. Vou mostrar a você. Quando tudo acabar...essas tais pessoas civilizadas vão comer umas às outras. Eu não sou um monstro. Só estou na vanguarda.
> (BATMAN, O CAVALEIRO DAS TREVAS, 2008)

Nesta cena, vemos que Coringa coloca ambos como semelhantes, separados por uma única coisa, que seriam as regras, moral e ética de Batman. O palhaço tenta suscitar os sentimentos mais internos do homem morcego para “quebrar” sua postura, incitando-o por meio da violência e gerando dúvidas sobre a índole do ser humano diante das situações provocadas

pela sociedade. De outro lado, Batman procura reforçar a boa índole, mesmo que tenha que reprimir os impulsos violentos. A conversa continua:

> BATMAN – Onde está o Dent?
> CORINGA – Você tem várias regras e acha que vão salvá-lo.
> BATMAN – Eu tenho uma regra.
> CORINGA – Então, é a que terá que quebrar para saber a verdade.
> BATMAN – Ou seja?
> CORINGA – O único jeito sensato de viver neste mundo é sem regras.
> (BATMAN, O CAVALEIRO DAS TREVAS, 2008)

A fala de Coringa implica que, em sua visão, por não seguir as regras impostas socialmente e ter abandonado sua moralidade – se é que em algum momento a teve – é capaz de ver a sociedade como ela realmente é, com toda a corrupção humana, de forma que não sente nenhum tipo de remorso ao corroborar com a violência.

Algo na perspectiva do vilão pode se relacionar à frase de Rousseau de que o homem nasceria bom, mas a sociedade o corromperia, tornando-o mal. Indicando ser o próprio Coringa um exemplo do ato de corromper-se, da mesma forma que em *A piada mortal*, afirma que o ser humano só precisa de um dia ruim para enlouquecer, ou de um empurrão como dito pela versão de Heath Ledger. Uma das possibilidades de leitura, seria que Coringa encontrou na violência, a sua liberdade, não obedecendo mais a nenhum padrão, mas os seus próprios propósitos, mesmo que estes sejam para o caos.

> Renunciar à própria liberdade é o mesmo que renunciar à qualidade de homem, aos direitos da Humanidade, inclusive aos seus deveres. Não há nenhuma compensação possível para quem quer que renuncie a tudo. Tal renúncia é incompatível com a natureza humana, e é arrebatar toda moralidade a suas ações, bem como subtrair toda liberdade à sua vontade. Enfim, não passa de vã e contraditória convenção estipular, de um lado, uma autoridade absoluta, e, de outro, uma obediência sem limites. (ROUSSEAU, 1999)

Coringa se considera um agente do caos, pois perturba a ordem vigente e introduz a anarquia. Transforma Gotham no pior que pode ser, matando as pessoas para possuir o Batman, reconhecendo a importância simbólica do homem morcego. Batman, por outro viés, tenta se manter firme em suas perspectivas morais, ainda que utilize da violência para aplacar uma espécie de raiva internalizada, um desejo de vingança.

Batman é o efeito da causa de Gotham, da mesma forma que o Coringa, o assassinato de seus pais, presenciado quando ainda criança, transformou-o para sempre, incorporando a figura assustadora do animal das noites, que vive isolado, demonstra o peso que o personagem carrega consigo, provavelmente para toda a vida.

> De todos os super-heróis, Batman é o que mais representa a cidade que serve. Ao contrário do Superman ou do Homem-Aranha, que tiveram seus poderes atribuídos a eles, Batman assumiu a capa totalmente por sua própria vontade, depois de decidir que a epidemia de crimes em Gotham City só poderia ser resolvida por meios extralegais. Nesse sentido, Batman representa o fracasso das instituições cívicas: uma cidade funcional simplesmente não precisaria de um cara como ele. Como explica o Comissário Gordon no final do filme "O Cavaleiro das Trevas", de 2008, "Ele não é nosso herói. Ele é um guardião silencioso." (FINN, s.a, s.p)[7]

A noção de herói é desconstruída na figura de Batman, envolto pela violência, desejos de vingança e imposição do medo para com seus inimigos, ele representa a conturbação dos indivíduos que vivem em tal sociedade. Ele é demasiadamente humano, com todas as complexas questões que envolvem as relações do ser com seu contexto.

No filme *The Batman* (2022), dirigido por Matt Reeves, a introdução do personagem conta com a narração do próprio Bruce Wayne, que descreve o significado do Batman para Gotham City:

> BATMAN – Quinta-feira, 31 de outubro. As ruas da cidade estão lotadas para o feriado. Mesmo com a chuva. Escondido no caos está o elemento, esperando para atacar como uma cobra. Mas eu também estou lá. Observando. Dois anos na noite me transformaram num animal noturno. Tenho que escolher meus alvos com cuidado. (...) É uma cidade grande. Não posso estar em toda parte. Mas eles não sabem onde estou. (...) Temos um sinal agora. Para quando precisarem de mim. Mas, quando aquela luz atinge o céu, não é apenas um chamado. É um aviso pra eles. O medo...é uma ferramenta...Eles acham que estou escondido nas sombras. Mas eu sou as sombras. (THE BATMAN, 2022)

Assim como o animal que representa, Batman apenas atua de noite no combate ao crime. Como vimos na HQ nº1, ele teria se inspirado quando um morcego bateu na janela de sua casa e a escolha foi concretizada ao concluir que era uma boa ideia para dar medo em seus inimigos. É isso que é representado na introdução do filme de Matt Reeves, a figura do Batman funciona

---

[7] Tradução livre do original: Of all superheroes, Batman is the one that's most synonymous with the city he serves. Unlike Superman or Spider-Man, who had their powers thrust upon them, Batman took up the cape totally of his own volition, after deciding that Gotham City's crime epidemic could only be solved through extralegal means. In this sense, Batman represents the failure of civic institutions: A functional city just wouldn't need a guy like him. As Commissioner Gordon explains at the end of the 2008 film "The Dark Knight," "He's not our hero. He's a silent guardian." (FINN, s.a, s.p)

como algo amedrontador, ele não pode estar em todo lugar, e justamente por não saberem onde ele vai estar, os criminosos se sentem acuados ao verem o bat-sinal. Mais do que um chamado para o próprio Batman, é um aviso que sua presença está na cidade noturna, trazendo a sensação de um “Ser Onipresente, Onipotente e Onisciente”.

Ele utiliza o medo como ferramenta de intimidação, sua figura fantasmagórica, com a grande capa preta arrastando, seus passos pesados, o olhar pintado de preto escondido atrás da máscara, para surtir o efeito que destaque o terror. O medo por parte dos inimigos também se deve ao fato de que Batman bate ferozmente, mesmo que não os matem, os fere.

Lovecraft diz que “a emoção mais forte e mais antiga do homem é o medo, e a espécie mais forte e mais antiga de medo é o medo do desconhecido” (1987, p.10), Batman apela para essa mais forte emoção como forma de persuasão, para que possa ser temido pelos seus inimigos. Apesar de não ter características sobrenaturais, o personagem constrói de forma alegórica esse efeito do desconhecido e sobrenatural, ao comparar-se com as sombras, ele cria o mito do homem morcego.

Ao passo que os criminosos acham que ele se esconde nas sombras para surpreendê-los, Batman afirma ser as sombras, algo como personificado nelas, um ser noturno que enxerga muito bem, fazendo alusão ao morcego, se apropriando da cegueira dos inimigos. São apresentadas no filme de Reeves, uma sequência de cenas onde crimes como assaltos e vandalismos estão sendo cometidos e, ao verem o bat-sinal, os criminosos olham diretamente para o escuro, temendo a presença do Batman.

Figura 144 – Criminosos temem a presença do Batman nas sombras (filme *The Batman*, 2022)

Vemos uma cena, logo após a narração, onde Batman surpreende um grupo de delinquentes atacando uma pessoa, por pura violência, algo similar aos atos realizados pela gangue de *Laranja Mecânica* (1962), onde os adolescentes cometiam todo tipo de ato repulsivo em prol do caos e da desordem. A violência e a corrupção moral das autoridades também é algo representado na obra, similar ao encontrado em Gotham City. A ultraviolência, cunhada pelos personagens, permeia essa sociedade caótica.

Alex, o protagonista chega a passar pelo processo conhecido como *Behaviorismo*, como tentativa de curar sua psique e libertá-lo do uso exacerbado da violência, tornando-o um cidadão

exemplar. Como mencionado no capítulo anterior, procedimento parecido foi aplicado ao Coringa, como mostrado na série televisiva de 1966, sob o nome de Penologia. No entanto, para ambos os personagens, Coringa e Alex, a conduta não se deu como esperado, embora a princípio achavam-se que o diagnóstico de ambos era positivo, que estavam devidamente corrigidos, voltaram ao âmbito da violência, que estava internalizada.

No caso de Coringa, ele fingiu curar-se durante todo o processo, pois em nenhum momento se livrou de suas noções violentas, mas manipulou as autoridades para que pudesse concretizar sua fuga. Em outras representações do vilão, onde recorrentemente é internado no Asilo Arkham, hospital para os criminosos que apresentam algum grau de insanidade, vemos que seu caso nunca é solucionado.

Na maioria das vezes, ele apenas escapa, voltando a aterrorizar a sociedade. Mesmo diante da aparente falta de solução, Batman não desiste de enfrentá-lo para que retorne ao Asilo Arkham ou seja preso, evitando assassinar seu inimigo, respeitando suas morais. Até porque, caso isso acontecesse, Coringa estaria certo o tempo todo.

Voltando ao filme de 2022, ao enfrentar os delinquentes que estavam atacando um civil com a intenção de matá-lo, Batman os surpreende, vindo pelas sombras, com passos pesados que ecoam no silêncio, quando percebem que alguém está vindo e param para prestar atenção, temerosos. Ao verem Batman, eles questionam quem é aquele ser vestido de morcego, e antes de obterem a resposta, um deles avança para golpeá-lo, mas recebe tantos socos que acaba desacordado. Esse ato mostra a força unida à raiva por parte do Batman, que responde ser “a vingança”, o que é uma contrapartida da justiça, ao mesmo tempo que está refinando a sua identidade.

> DELINQUENTE – Estão vendo esse cara? Quem é você, hein?
> BATMAN – Eu sou a vingança. (THE BATMAN, 2022)

Os demais delinquentes entram em pânico ao entenderem que se tratava do próprio Batman que estava diante deles, e ao verem que seu parceiro do crime estava desacordado, tentam em vão enfrentar o homem morcego, que derruba vários deles, os outros, com medo de serem golpeados também, fogem do local.

Após a fuga dos criminosos que restaram, o cidadão que estava sendo atacado por eles, pede ao Batman: “por favor, não me machuque.” Mesmo sendo salvo por ele, o homem ficou com medo da atitude ríspida e amedrontadora do morcego, talvez por não o conhecer ainda,

não pôde o distinguir como alguém disposto a ajudar, de forma que temeu ser punido também de alguma forma. Ressaltando como ele ainda estava construindo sua identidade em Gotham.

A vingança que Batman afirma ser, pode estar relacionada com a morte de seus pais, pois na época do ocorrido, era apenas uma criança e não tinha como se defender e proteger sua família, permanecendo imóvel na cena. Agora, depois de tantos anos, treinamento intensivo e uma série de equipamentos, ele se encontra pronto para "vingar" a morte de seus pais, motivado não só pelo desejo, mas por raiva e trauma. Tal vingança não é voltada diretamente ao criminoso que assassinou seus pais, pois nem sequer sabe quem é, mas se dá pelo retorno como ajuda a sociedade, combatendo e "limpando" Gotham de toda a violência e criminalidade, como forma de prevenir que outros possam sofrer o que ele passou, carregando esse pesado fardo.

Uma das razões também pela qual vemos, em outras histórias do Batman, sua decisão de adotar Dick Grayson, o Robin, pois o garoto enfrentou o mesmo infortúnio de Bruce Wayne, presenciando a morte de seus pais durante uma apresentação circense, onde trabalhavam como acrobatas. Forjado como um acidente, na verdade se tratou de um assassinato, onde sabotaram as cordas para que caíssem durante um salto em altura elevada. Compadecido, Bruce adotou o garoto, agora órfão, por compreender exatamente o que ele poderia estar sentindo e o treinou para ser seu ajudante.

Dessa forma, o combate à violência da cidade é a vingança de Batman, embora podemos perceber que utiliza também da força para conter os inimigos. Para uma cidade distópica e corrompida, têm-se um herói que é traumatizado pela mesma, cuja violência o criou, através de um cenário pesado. Por isso, a noção de herói é distorcida nesse contexto.

No entanto, Batman sempre permanece firme em seu propósito de lutar contra o crime e proteger Gotham na medida do possível, pois mesmo diante de toda a violência sofrida, ele não quer se corromper e corroborar com essa violência, ele se agarra à esperança.

Isso é apresentado em *The Batman*, onde o Charada colocou bombas em pontos estratégicos para que viessem a explodir e inundar toda a cidade. Batman não consegue impedir a explosão, mas batalha para salvar as pessoas da inundação, que estão assustadas e com medo de que esse é o fim, de que não há mais jeito para a cidade e, consequentemente, para suas vidas.

Ele as conduz para um local mais seguro por meio do uso de um sinalizador, segurando para o alto como uma tocha, iluminando o caminho e guiando os indivíduos para a saída. Conforme os frames do filme abaixo, podemos ver que as cenas são escuras e a única cor que fica em destaque é o vermelho, a cor do sinalizador. As pessoas que estavam perdidas na escuridão, na incerteza, são guiadas através de uma luz vermelha.

Figura 145 – Batman utilizando um sinalizador vermelho para salvar as pessoas da inundação em Gotham. (THE BATMAN, 2022)

Para Bloch, a esperança é inerente ao ser humano, os sonhos fazem parte do que somos. De forma que seguimos em frente acreditando na possibilidade de mudança, um movimento que seja positivo, algo utópico. Sem a esperança, há apenas a resignação, o conformismo.

> A falta de esperança é, ela mesma, tanto em termos temporais quanto em conteúdo o mais intolerável, o absolutamente insuportável para as necessidades humanas. É por

> isto que até mesmo a fraude, para que seja eficaz, tem de trabalhar com a esperança lisonjeira e perversamente estimulada. É por isto que justamente a esperança, limitada porém a uma mera manifestação interior ou como consolação voltada para o além, é pregada de todos os púlpitos. (BLOCH, 2006, p. 15)

No ambiente distópico que é a cidade de Gotham City, a perseverança de Batman em se sobrepor ao caos da violência e continuar lutando é a esperança, mas, assim como apresentado no filme, não é algo fácil de lidar, por isso a cor utilizada foi a vermelha, pois é a tonalidade que remete ao sangue e a violência. É uma esperança mantida de forma dolorosa, ainda mais para Bruce que tem relação complicada com seu passado, com traumas.

Assim, no lugar da cor verde, comumente associada a esperança, vemos Batman guiar aqueles indivíduos tão perdidos como ele, com uma luz vermelha. A cena abaixo expressa, de maneira simbólica, a tentativa de oferecer uma saída para aquelas pessoas e mantê-las com esperança, podemos observá-lo como um salvador traumatizado. Batman fica no centro da cena e, logo atrás dele, vemos a população ainda no escuro, seguindo a única luz que os conduzem.

Figura 146 – Batman guiando os habitantes de Gotham (THE BATMAN, 2022)

Dentre as cenas finais do filme, após o resgate das pessoas da inundação, Batman compreende a necessidade de manter a chama da esperança acesa, fazendo uma narração paralela com a enunciada na abertura do filme:

> BATMAN (narração) - Quarta-feira, 6 de novembro. A cidade está submersa. A Guarda Nacional está a caminho. Alei marcial está em vigor, mas o elemento criminoso nunca dorme. Saques e ilegalidades avançarão em ritmo galopante nas partes da cidade de impossível acesso. Já vejo que as coisas vão piorar antes de melhorar. E alguns vão aproveitar pra pegar tudo o que puderem.

> CANDIDATA À PREFEITURA - Nós vamos reconstruir. Mas não só nossa cidade. Reconstruir a fé das pessoas em nossas instituições, nos representantes eleitos, uns nos outros. Juntos, aprenderemos a acreditar em Gotham novamente.
> BATMAN (narração) – Agora estou começando a ver. Eu causei um efeito aqui..., mas não o que eu pretendia. Vingança não mudará o passado...nem o meu, nem o de ninguém. Eu tenho que me tornar mais. As pessoas precisam de esperança. Saber que têm alguém com quem contar. A cidade está com raiva, com cicatrizes, como eu. Nossas cicatrizes podem nos destruir. Mesmo depois de curadas as feridas físicas. Mas se sobrevivermos a elas, elas podem nos transformar. Elas podem nos dar o poder de suportar e a força para lutar.

Dialogando com as primeiras cenas do filme, Batman se identifica com os indivíduos e a própria Gotham, com suas cicatrizes e traumas, mas se indaga sobre seu papel e o anseio de usar o passado como motivação ao invés de se deixar ser consumido pelo abismo de Gotham. É uma visão utópica que se relaciona com o ideal proposto por Bloch.

Figura 147 – Batman cansado e sujo, olhando para cima, mantendo a esperança (THE BATMAN, 2022)

A cor vermelha é presente de forma marcante em *A Piada Mortal*, no disfarce usado pelo Coringa na noite em que participou do crime que o levou a se acidentar e transmutar-se no príncipe palhaço do crime. Se não fosse por trajar tal vestimenta, possivelmente não teria caído no tanque de elementos químicos, pois não conseguia enxergar bem, tudo estava vermelho. Dessa forma, o vermelho atuaria como uma espécie de elemento de premonição para o que viria a frente. Sinal do perigo.

Figura 148 – O vermelho em *A Piada Mortal* (graphic novel e animação)

Batman aparece no momento do crime para interceptar o Capuz Vermelho que, assustado com a visão do homem-morcego em tons avermelhados, cai no tanque. Na HQ é representada a figura de Batman duplicada, do peito para cima, as orelhas de sua máscara parecem chifres demoníacos, pois, naquela situação, era o que Capuz Vermelho conseguiu identificar em meio a seu medo. Na linguagem cinematográfica, foi feito um plano médio ou também denominado plano inteiro, o qual mostra todo o corpo de Batman e um pouco do cenário, que está obscuro pelas névoas, a figura do herói se desloca fantasmagoricamente envolto pelo vermelho.

Já ao final da narrativa da *graphic novel*, quando Batman salva o Comissário Gordon e enfrenta o Coringa, temos um diálogo entre os dois que apresenta um Coringa frustrado por não conseguir alcançar seu objetivo com a violência feita. Derrotado, chega a pedir que o Batman o mate de uma vez, além de recusar sua ajuda para ser "salvo", pois acredita que não há mais salvação para sua insanidade. Então, ele conta a seguinte piada para o homem-morcego:

> "Sabe...é engraçado...esta situação me lembrou de uma piada...escute só...tinha dois caras num hospício...uma noite, eles decidiram que não queriam mais viver lá...e resolveram fugir! Aí, foram até a cobertura do hospício e viram, ao lado, o telhado de um outro prédio apontando pra lua...apontando pra liberdade. Então, um dos sujeitos saltou sem problemas pro outro telhado, mas seu amigo se acovardou...ele tinha medo de cair, sabe? Aí, o primeiro cara teve uma ideia. Ele disse... 'Ei! Estou com minha lanterna aqui, vou acendê-la sobre o vão dos prédios e você atravessa pelo facho de luz!' Mas o outro sacudiu a cabeça...e disse... 'o quê? Você acha que sou louco?! E se você apagara luz quando eu estiver no meio do caminho?'" (MOORE, 2011, p.51-52)

A piada contada pode se relacionar ao título da obra, pois faz referência ao contraste das características de personalidade de Coringa, que faz piadas e mata, além do conteúdo da história

da piada fazer humor com a possibilidade de morte, aludindo de forma metafórica a própria relação estabelecida entre Coringa e Batman, permeada por traumas e caos que levam o homem-morcego a externar tais pensamentos ao vilão, de que acabarão matando um ao outro.

A piada também pode ser vista como metáfora do que se sucede, Batman ri junto com o Coringa e, em determinado quadro, move suas mãos ao pescoço dele, aos poucos a risada do vilão cessa e fica apenas a do Batman. A situação é ambígua, não sabemos se Batman o matou ou não. No filme, o momento foi transcriado de forma semelhante, onde ouvimos apenas a risada do Batman ao final e a câmera se move para baixo a fim de esconder o que houve.

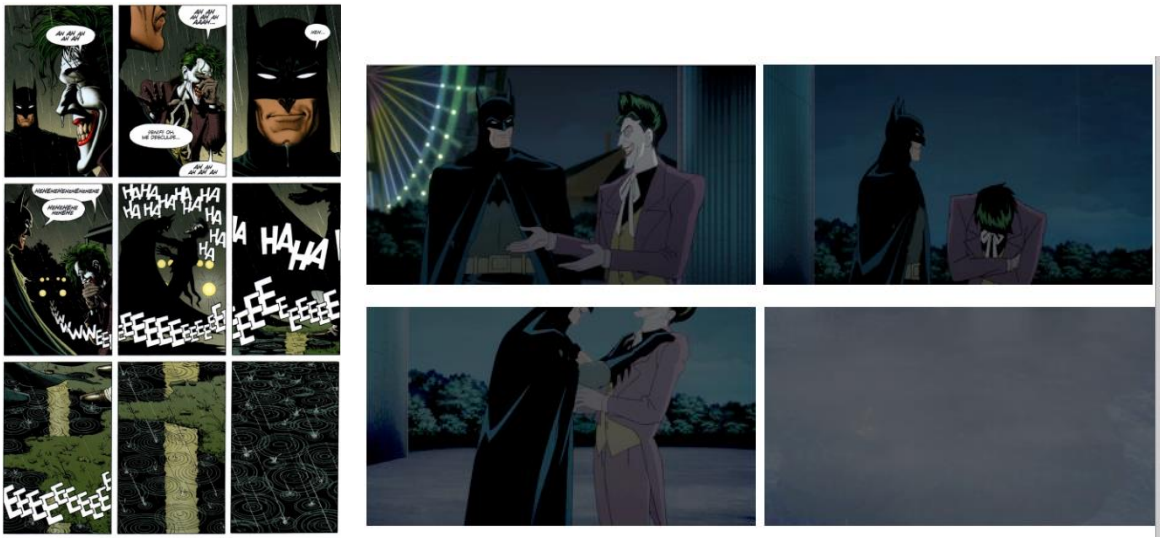


Figura 149 – Final de *A Piada Mortal*

Nota-se que o último quadro da graphic novel é igual ao primeiro quadro que deu início à narrativa, compondo assim uma espécie de ciclo, onde o final retorna ao começo, um círculo vicioso que aponta para a relação entre os dois opostos: Batman e Coringa, a qual manteria o ciclo de caos e morte, caso Batman não o tenha matado. Bordwell e Thompson afirmam que é "útil comparar o começo com o final. O uso que uma narrativa faz da casualidade, do tempo e do espaço normalmente envolve a mudança de uma situação inicial para uma situação final" (BORDWELL; THOMPSON, 2013, p.162).

É esse embate, entre a visão de Coringa e Batman que sempre serão confrontadas no encontro dos personagens. Opostos, ao mesmo tempo em que se completam de certa forma, serão colocadas em pauta a moral e os valores de cada um em relação à violência e distopia de Gotham, provindos do mesmo lugar e em circunstâncias similares (dentre as origens possíveis do palhaço), Coringa bate de frente com a ideia de esperança, pois, para ele, seria um sentimento desnecessário diante da impossibilidade da mudança para algo melhor.

> Aqui intervém a sociedade: apenas ela permite que se adquira a palavra, a memória, as ideias, os sentimentos, a consciência moral, em suma, as luzes. Infelizmente, essa educação dos homens foi feita ao acaso, sem princípios, sem reflexão, sem respeito pela ordem natural. O resultado é um estado em que as necessidades do homem se multiplicam, em que ele não as pode satisfazer sem o outro: torna-se cada vez mais fraco, cada vez mais dividido e preocupado, cada vez menos livre. Vive num estado de "agregação", onde cada um pensa em primeiro lugar em si mesmo, luta a fim de se fazer reconhecer e dominar. Para sobreviver é preciso fazer-se aceitar, submeter-se ou impor-se, portanto preocupar-se com a opinião dos outros. Esta é a pior escravidão: precisamos dissimular o que somos, parecer o que não somos. O homem natural se destrói sem se realizar, um eu fictício vai formando-se aos poucos e substitui nosso verdadeiro eu. (DO CONTRATO SOCIAL – PREFÁCIO, p.12 e 13, 1999)

Mesmo sem saber a verdadeira identidade de Batman e todo o trauma que o jovem Bruce Wayne sofreu, Coringa infere pelo seu comportamento, postura e valores morais, algo de violência traumática. Ele nem sequer tem interesse em saber quem é o homem por trás da figura do morcego, mas quer incentivá-lo a largar o heroísmo.

Sobre isso, Grant Morrison diz

> (...) Ao psicanalisar seus inimigos com os punhos, Batman podia ele mesmo esperar escapar do olhar clínico do analista, mesmo que isso não fosse durar. Havia, afinal, algo de insano em Batman. Superman fazia algum sentido no esquema esperançoso da ficção científica: um benfeitor órfão de outro mundo que decidira usar seus poderes alienígenas especiais para ajudar o povo de seu mundo adotivo a atingir a grandiosidade. A decisão do despoderado (fora o dinheiro) Bruce Wayne de enfrentar o crime vestido de morcego demorava um pouco mais para ser engolida. Após testemunhar o injusto assassinato de seus pais (origem revelada em *Batman* nº1), o jovem Bruce estaria perdoado por gastar sua herança em bebidas, drogas, putas e terapia, mas, em vez disso, decidiu enfrentar o crime em seus termos um tanto fora do convencional. A loucura rondava Batman desde o início. (MORRISON, 2012, p.43 e 44)

Na graphic novel *Asilo Arkham* (2005), Coringa também questiona a sanidade do Batman, que admite ter medo que o vilão esteja certo. Internado no Asilo, o vilão provoca uma revolta no lugar, fazendo os funcionários de reféns e demandando a presença do Batman para conversar e resolver a situação.

Ele afirmar querer o Batman dentro do manicômio, pois é o lugar dele. Junto com os demais criminosos que, de alguma forma, sofreram algum trauma e violência que causou um transtorno para a vida.

O QUE HÁ?
SABE, VOCÊ NÃO TEM QUE ENTRAR LÁ. EU POSSO ORGANIZAR UMA EQUIPE SWAT OU COISA PARECIDA.
NÃO. ISTO É ALGO QUE TENHO DE FAZER.
POSSO ENTENDER SE ATÉ VOCÊ TIVER MEDO.
QUER DIZER, ARKHAM TEM UMA FAMA...
MEDO?
BATMAN NÃO TEM MEDO DE NADA.

Figura 150 – Batman tem medo de si mesmo

Batman é representado como uma sombra apenas, não é possível ver seu rosto ou seu corpo, pois não é inteiramente delineado, parece ter sido apenas rabiscado na página. O efeito causado é que vemos apenas a figura do morcego, um tanto perdida e consumida por essas sombras. Enquanto Coringa é desenhado de forma assustadora, com os traços bem exagerados e marcantes, com cores vivas, remetendo à sua personalidade ousada.

Até mesmo os balões de fala são colocados de forma complementar com a simbologia de cada personagem. Batman com os balões pretos e a fonte branca, e Coringa sem balões, como para denotar que ele não segue as regras, faz as coisas à sua maneira. A fonte vermelha e trêmula, dificulta a leitura em alguns quadros, indicando sensação de desespero e ansiedade. Recurso similar é utilizado em *O Batman que ri*.

Figura 151 – Teste psicológico de interpretação de imagem

Figura 152 – Batman vê o morcego

Coringa tem, como uma principal característica, o uso exacerbado da violência para exercer seu poder de manipulação. Muitos dos personagens ao seu redor, o temem por não saber o que esperar do vilão, pois seria capaz de realizar qualquer coisa. Para passar sua mensagem, ele é capaz de usar de qualquer artifício, como, por exemplo, queimar dinheiro, como feito pelo Coringa interpretado por Heath Ledger. Os demais criminosos ficam chocados com sua atitude, e é nesse quesito que ele tenta mostrar sua diferença e superioridade, pois indaga a necessidade humana de estar apegada às coisas mundanas e materiais.

> CORINGA – Vocês só pensam em dinheiro. Esta cidade merece uma classe melhor de criminosos. E eu vou dar a ela. Diga a seus homens que trabalham para mim agora: Esta é a minha cidade.
> MAFIOSO RUSSO – Não vão trabalhar para um louco.
> CORINGA – Louco. Que tal a gente cortar você em pedaços e dar aos seus cãezinhos? Aí veremos quanto realmente um cão esfomeado é leal. Não é pelo dinheiro. É para passar uma mensagem.
>
> (BATMAN – O CAVALEIRO DAS TREVAS, 2008)

Diante do exposto, Coringa quer apresentar, por meio de sua criminalidade e violência, como a sociedade está corrompida e perdida, que não há salvação. Sendo ele o considerado como louco, acredita que, na verdade, a loucura está na sociedade.

Figura 153 – Coringa colocando fogo no dinheiro para passar uma mensagem (BATMAN – O CAVALEIRO DAS TREVAS, 2008)

O pai do ator Heath Ledger, no documentário alemão *Too Young to Die* (2012), apresentou imagens do diário escrito pelo próprio ator para encarnar o personagem. Dentre as fotos, há várias referências utilizadas por Ledger para compor o vilão, como, por exemplo, o protagonista de *A Laranja Mecânica*, Alex, na versão para o cinema de Stanley Kubrick.

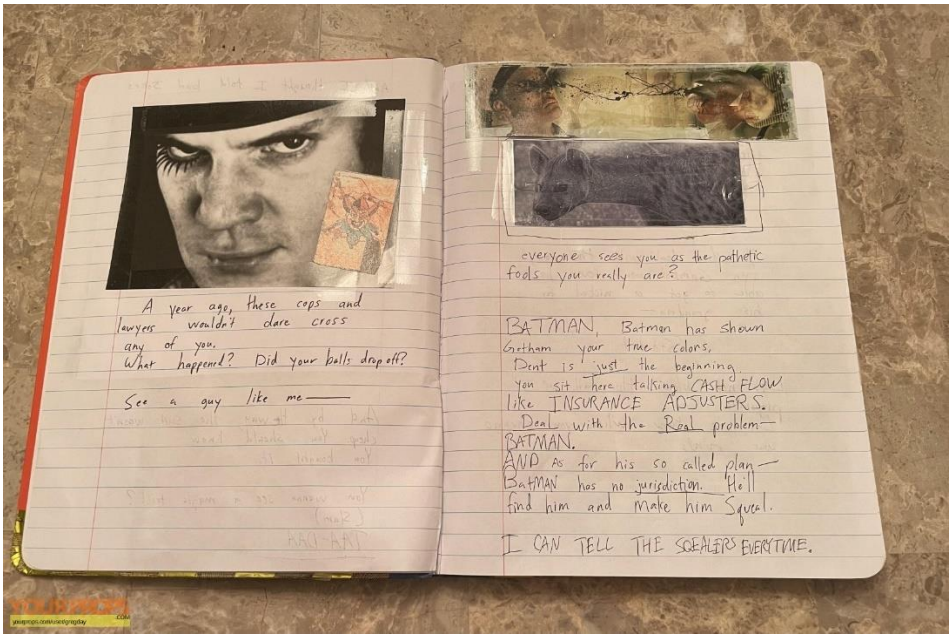


Figura 154 – Imagens do diário de Heath Ledger (Disponível em: https://pbs.twimg.com/media/FqW9plHXwAEQvvz.jpg:large e https://i0.wp.com/www.iniciativanerd.com.br/wp-content/uploads/2013/06/joker11.jpg)

A narrativa conta com uma reflexão acerca da violência na sociedade e polemiza a questão da moralidade e das imposições que os indivíduos enfrentam. Para além das atrocidades realizadas por Alex e sua gangue, vemos como a extrema violência impacta a vida de todos que estão inseridos naquele contexto.

Arthur Fleck, em *Joker* (2019), também mantém um diário onde anota pensamentos, suas piadas e faz algumas colagens, o caderno é avaliado pela sua psiquiatra em seu acompanhamento.

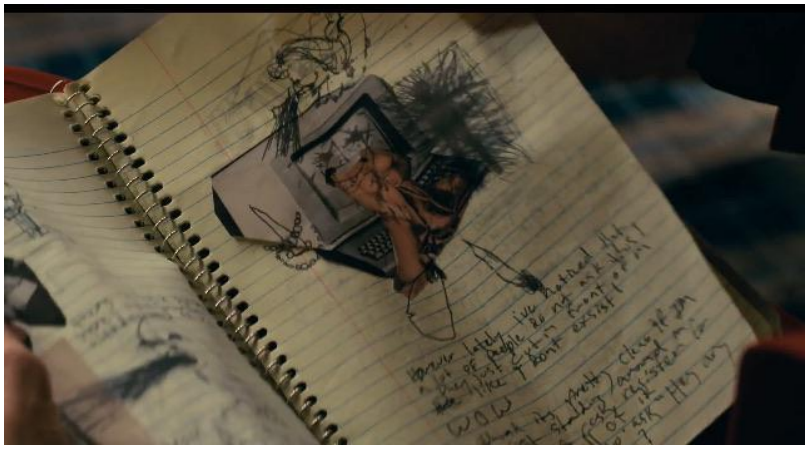


Figura 155 – Diário de Arthur Fleck (JOKER, 2019)

Podemos tomar em consideração que o personagem Arthur Fleck teria o diário numa tentativa de melhor compreensão de seus complexos sentimentos, tais como são os sentimentos do Coringa. Outra curiosidade seria o beijo que Heath Ledger dá em uma fã durante um evento, o momento foi referenciado quando o Coringa de Joaquin Phoenix faz sua entrada no *talk show* de Murray.

Figura 156 – Beijo do Coringa como referência ao beijo de Ledger em uma fã (Disponível em: https://cinepop.com.br/coringa-traz-referencia-a-heath-ledger-que-ninguem-percebeu-225599/ e JOKER, 2019)

Um dos atos finais do Coringa no filme de Nolan é realizar uma espécie de experimento social, onde colocou pessoas em dois navios diferentes com a proposta de que haveria uma bomba em cada um e, para se salvarem, deveriam apertar o botão para que a bomba do outro navio explodisse primeiro, assim, salvando suas vidas, mas sacrificando a de outras pessoas.

Com o desespero da situação, as pessoas consideram por vários momentos apertarem o botão, mas ficam receosas diante da pesada escolha de conviver sabendo que outros indivíduos morreram. Ao final, nenhum deles aperta o botão e ninguém morre. Como punição, Coringa explodiria ambos, mas foi impedido pelo Batman, que o empurra do precipício e o deixa pendurado.

Coringa ri diante da escolha de Batman de não o deixar morrer:

> CORINGA – Não podia me deixar cair, não é? É isto que acontece quando uma força que não pode ser detida encontra um objeto que não pode ser movido. Você é realmente incorruptível, não é? Você não vai me matar por um senso falso de moralismo inapropriado e eu não vou matar você porque você é muito divertido. Acho que você e eu estamos destinados a fazer isto para sempre. (BATMAN – O CAVALEIRO DAS TREVAS, 2008)

Estão destinados a fazer isso pra sempre, porque Batman não matará Coringa por seu comportamento ético, e Coringa não matará Batman porque valoriza seus embates, diverte-se neles. Cria-se assim um paradoxo, representado na fala de Coringa ao explicar que ele é uma força que não pode ser parada e Batman é um objeto que não pode ser movido, assim, um não conseguiria mudar a visão do outro, mas insistem em suas ações a enfrentar-se. Algo como uma relação interdependente para o Coringa, que não teria sentido sem o Batman.

O destino de ambos, ainda, pode fazer menção, numa quebra de quarta parede, aos personagens existirem continuamente na cultura pop, onde sempre serão representados das mais diferentes formas, sempre irão se enfrentar nas mais variadas artes, filmes, séries, jogos e afins, permanecendo relevantes em nosso imaginário devido às questões que suscitam em suas figuras, como as aqui estudadas.

A conversa de ambos continua:

> BATMAN – Ficará numa cela acolchoada para sempre.
>
> CORINGA – Nós devíamos dividir uma. Precisarão de muitas. O povo desta cidade anda perdendo a cabeça.
>
> BATMAN – Esta cidade acabou de mostrar a você que está lotada de pessoas prontas para acreditar no bem.

CORINGA – Até a alma delas se corromper totalmente. Até darem uma boa olhada no verdadeiro Harvey Dent e todos os atos heroicos que ele realizou. Não achou que eu arriscaria perder a batalha pela alma de Gotham numa queda de braço com você? Não. É preciso um ás na manga. O meu é o Harvey.
BATMAN – O que você fez?
CORINGA – Peguei o cavaleiro branco de Gotham e o rebaixei até o nosso nível. Não foi difícil. A loucura, como você sabe, é como a gravidade. Só precisa de um empurrãozinho.

A imprevisibilidade de Coringa e sua inteligência são aspectos destacados no personagem, especialmente nesta versão de Nolan, que considera o vilão vivido por Ledger como o Coringa definitivo, isto é, empreendendo todo o essencial que o palhaço do crime deveria apresentar.

Diante da falha com o seu "experimento social", onde as pessoas não tiveram coragem de apertar o botão para se salvarem e matar as outras, ele ainda não desiste de sua visão, pois acredita firmemente na facilidade da corrupção do ser humano. Como prova de seu pensamento, ele guardou uma "carta na manga", tornou Harvey Dent no Duas Caras, outro vilão do homem morcego. Fez com que Dent perdesse tudo aos poucos durante a trama, quem amava, seu trabalho e sua aparência com o acidente químico, de forma que Harvey perdeu sua moral e enlouqueceu, voltando-se para o lado dos criminosos.

Com isso, Coringa reafirma que qualquer homem, por mais que seja bom, pode ser corrompido pela loucura. Toda a cena é gravada com Coringa pendurado para fora do prédio, mas, ao invés de ser mostrado de cabeça para baixo, a escolha foi virar a câmera e apresentá-lo como se estivesse em pé, mas os cabelos e a roupa ficam virados para cima. O efeito denota a transgressão do personagem com seu contexto, algo que não é natural, que desafia as leis físicas e morais, rindo diante delas.

Figura 157 – Coringa apresentado em tela de forma a desafiar a gravidade (BATMAN – O CAVALEIRO DAS TREVAS, 2008)

A força que não pode ser parada indica também que, possivelmente, sempre haverá caos na cidade de Gotham e que Coringa sempre irá aterrorizar as pessoas, deixando rastros de mortos para provocar o Batman.

Em *A vingança quíntupla do Coringa* (1973), HQ que marca a volta de um Coringa mais violento, após o período da *Comics Code Authority*, o príncipe palhaço do crime planeja uma vitória triunfal contra Batman e quase consegue concretizá-la, mas volta atrás quando teve a oportunidade de matar seu inimigo, realçando que sua inteligência e loucura, unida à inteligência de detetive do homem morcego, é o que marcam seus embates:

Figura 158 – A vingança de Coringa é adiada por não querer matar o Batman (A VINGANÇA QUÍNTUPLA DO CORINGA, 1973)

Na animação *Batman, o cavaleiro das trevas* (2013) - apesar do nome igual ao filme do Nolan, apresenta outra história, baseada na HQ homônima – Coringa tenta culpar Batman pelo seu estado de loucura, para tanto, vai até um *talk show* dar uma entrevista acompanhado de seu psicólogo.

> APRESENTADOR – Coringa, você pediu uma chance de compartilhar o seu lado da história. Disseram-me que você matou cerca de 600 pessoas. Como exatamente é o seu lado dessa história?
> PSICÓLOGO – Pare com isso. Este é um homem sensível e não deixarei que ele seja atacado.
> CORINGA – Está tudo bem. Quero que as pessoas me entendam.
> APRESENTADOR – Tudo bem então.
> CORINGA – É por isso que matarei todos neste recinto.
> APRESENTADOR – Certo. Acho que não esperávamos por tanta informação assim.
> PSICÓLOGO – Está tudo bem, ele não falou sério. Ele só está tentando aliviar a tensão.
> APRESENTADOR – Maneira engraçada de conseguir isso.
> PSICÓLOGO – Vocês têm que lembrar, este homem não é responsável por aquelas mortes. Ele é apenas uma vítima da obsessão psicótica do Batman.
> CORINGA – Pensei que eu era a obsessão psicótica do Batman.
> APRESENTADOR – Então, você acha que o Batman é o verdadeiro maluco aqui?
> PSICÓLOGO – Sem dúvidas. Ele é um sociopata obsessivo-compulsivo narcisista e com complexo de herói. Eu adoraria tê-lo como paciente. (O CAVALEIRO DAS TREVAS, 2013)

Entretanto, o programa termina com Coringa assassinando seu psicólogo ao vivo, na frente de toda a população, juntamente com a liberação do gás tóxico do riso que fez com que todos no local morressem também ao inalar a fumaça. De forma irônica e sarcástica, Coringa usou do meio midiático para primeiramente simular ter boa índole, conquistando o público e, em seguida, cometendo ato de violência brutal, sem qualquer escrúpulo.

Nas imagens abaixo, vemos como a princípio manteu suas feições suaves, como forma de se vitimizar diante das câmeras e, após o assassinato, tenta utilizar do humor para corroborar com a violência praticada, ao fazer uma piada.

Figura 159 – Coringa comete assassinato em *talk show* (O CAVALEIRO DAS TREVAS, 2013)

Todd Phillips retrata analogamente a violência televisiva em *Joker* (2019), quando Coringa mata o apresentador Murray diante das câmeras, em programa ao vivo também.

Figura 160 – Coringa de Joaquin Phoenix comete assassinato em *talk show* (JOKER, 2019)

A câmera em plano aberto no último frame, após o assassinato ser cometido, mostra os outros convidados aterrorizados e, logo acima, para a plateia, o termo *applause* (aplauso), como se fosse um comando implícito para admirarem o ato extremo que Coringa cometeu, especialmente na opinião dele próprio, que esboça sorriso um tanto orgulhoso de ter feito o que acreditava fazer. No entanto, só ouvimos gritos na cena que, aos ouvidos de Coringa, podem ser seus aplausos, uma reação que mostra que está sendo visto.

Arthur Fleck permaneceu invisível durante toda a narrativa fílmica, negligenciado de todas as formas, pela mãe, pelo suposto pai (Thomas Wayne), pelos colegas de trabalho, pelo governo que cortou as verbas para que continuasse seu tratamento psiquiátrico, pela sociedade como um todo. Para os outros, não era visto ou ouvido, pelo contrário, servia como chacota, se era notado, era para que rissem dele e sua condição médica, lembrando Gwynplaine.

Ao matar sua mãe, depois de descobrir os maus tratos negligenciados por ela, ele diz que achava que sua vida era uma tragédia, mas que agora compreende ser uma comédia. Unindo ambos os conceitos que, a princípio parecem opostos, indica que a comédia funciona como uma sátira da sociedade, contendo a tragédia do contexto em que ele está inserido.

> Todas essas agressões sofridas por Arthur Fleck ao longo do enredo vão acumulando elementos para que ele vá gradualmente desistindo de manter ou criar laços sentimentais com as pessoas e com os contextos. Ao mesmo tempo em que esses vínculos vão sendo quebrados ocorre a transformação da persona Arthur Fleck na persona Joker. Essa transformação é operada pela aceitação da persona que força sua emersão em resposta não somente às atitudes violentas dos outros, mas também pelo desapontamento e insucesso de Arthur Fleck nas várias instâncias de sua vida. Profissionalmente, ele é demitido de seu emprego como palhaço. Tenta carreira como comediante, mas é ridicularizado. Depois perde a assistência que recebida do governo. Socialmente, ele tenta alegrar uma criança, mas é reprimido, o que lhe causa frustração. Não consegue estabelecer um vínculo romântico com sua vizinha. Familiarmente, ele cuida muito bem de sua mãe, mas sente-se traído pelo fato de ela lhe haver mentido. É ridicularizado pelo apresentador de TV Murray Franklyn - seu ídolo e figura paterna. Não consegue que Thomas Wayne, seu suposto pai biológico, lhe trate com um mínimo de respeito. O insucesso nas diversas instâncias da vida, por sua vez, provoca-lhe a sensação de inadequação (unsuitability) e, por conseguinte, despertencimento. (CORREA, 2020, p.87)

A Gotham apresentada em *Joker* é decadente, assim como nas outras representações aqui citadas, alta criminalidade nas ruas, o governo privilegiando as classes mais altas em detrimentos das menores, deixando tais indivíduos marginalizados. O filme já inicia com uma cena de violência quando Arthur é atacado por jovens enquanto está trabalhando como palhaço, fazendo propaganda para uma loja.

Figura 161 – Arthur Fleck após ser atacado por jovens (JOKER, 2019)

Alguns elementos do Coringa já são apresentados desde o começo, como as cores presentes em suas vestimentas quando está caracterizado de palhaço, o amarelo, o verde e a maquiagem azul e vermelha. Ao decorrer da narrativa, conforme vemos Arthur Fleck se despersonalizar diante das situações passadas e transmutar-se na figura do Coringa, suas vestes vão tomando forma até a aparência definitiva, adicionando elementos.

> O cenário é Gotham City, uma cidade sombria e perversa, marcada pela desigualdade e à beira de um caos social e político. Em entrevista à revista "Vanity Fair", o diretor disse ter cuidado da estética do filme, para que tivéssemos a sensação de que Gotham se projeta sobre Arthur, denunciando a opressão do meio sobre o personagem (Vanity Fair, 2019). Há uma greve de lixeiros e, devido ao acúmulo de lixo nas ruas da cidade, ocorre uma infestação de ratos de todos os tipos. A metáfora dos ratos e do ar fétido refere-se à elite e à classe política psicopática de Gotham, insensíveis ao sofrimento de seus cidadãos. (TESSICINI, 2019, p.2)

Assim, a sociedade age no personagem na mesma medida em que ele age na sociedade, há uma relação cíclica, onde Coringa, afetado pelo contexto em que vive, replica-o. Uma relação de "ida e volta" que transpõe os limites da sanidade e desvelam problemas distópicos presentes nos vícios morais da cidade.

O filme dirigido por Todd Philips mantém, ainda, uma referência ao *Taxi Driver* (1976), onde Travis, interpretado por Robert de Niro (presente em *Joker* como Murray), passa por um processo parecido de ser consumado e corrompido pelos problemas da cidade. O personagem se refere à Nova York como uma "sujeira", que precisaria ser lavada por uma grande tempestade. Em *Joker,* Thomas Wayne ressalta na televisão, como Gotham está perdida e precisando de uma reformulação.

Travis escreve um diário, assim como Arthur Fleck, onde registra seus pensamentos, apresenta desilusões e se sente solitário. Ele acaba por se apaixonar e fica obcecado por uma mulher loira vestindo branco, similar à figura de um anjo, que se destaca como uma pureza no meio da sujeira da cidade. Arthur Fleck se encanta com sua vizinha e pensa ser compreendido por ela, principalmente após ela simular com as mãos um tiro na cabeça, uma brincadeira por parte da garota.

Sendo taxista, Travis ronda pela cidade diariamente e presencia as mais diversas situações, o que o leva a ter mais nojo do lugar onde vive. Devido ao grau alto de violência, seus colegas o aconselham a adquirir uma arma para se proteger, da mesma forma que o amigo de Arthur o entrega um revólver como medida protetiva após os ataques sofridos pelos jovens delinquentes.

No entanto, é através dessa arma que Arthur Fleck realiza seus primeiros assassinatos, ao tentar defender-se de funcionários das empresas Wayne, que o atacaram no metrô, se juntando para bater nele. Os assassinatos repercutiram na mídia e Thomas Wayne fez o seguinte pronunciamento:

> APRESENTADOR - Parece que há uma onda de aversão aos ricos na cidade. É quase como se os moradores menos afortunados apoiassem o assassino.
> THOMAS WAYNE – Sim, e é uma pena. Também por isso cogito me candidatar a prefeito. Gotham perdeu o rumo.
> APRESENTADOR – E a declaração da testemunha de que o suspeito usava uma máscara de palhaço?
> THOMAS WAYNE – Bom, para mim faz todo o sentido. Que covarde teria tanto sangue frio? Alguém escondido atrás de uma máscara. Alguém que tem inveja daqueles que têm mais sorte do que ele. No entanto, tem medo de mostrar a cara. E até esse tipo de gente mudar para melhor, aqueles dentre nós que foram bem-sucedidos na vida sempre verão aqueles que não foram como meros palhaços. (JOKER, 2019)

Thomas Wayne em seu discurso, passa para a população uma ideia de luta de classes, onde as mais baixas invejariam a posição das mais altas, por isso usam da violência. Sem saber o que de fato aconteceu, ele interpreta dessa maneira com grande ênfase e reafirma, justamente, a negligência por não voltar o olhar para esses indivíduos, prefere colocar-se como superior, mantendo àqueles sem voz e espaço, principalmente para indivíduos como Arthur que tem problemas mentais e a negligência apenas agrava esse problema.

Entretanto, por outro lado, a violência cometida por Coringa é justificada apenas na visão dele que, não tendo um contraponto (Bruce ainda é criança, não existe o Batman) e acompanhando sob sua ótica, não pode ser considerado confiável, devido às constantes oscilações na narrativa que propõe incertezas sobre os fatos ocorridos, se são verídicos ou não, ou ainda, até que ponto são reais. Consideramos também que a obra bebe da fonte de outros

Coringas como o da *Piada Mortal*, onde o vilão coloca a sua visão de corromper-se em um contexto nada produtivo, distópico e abandonado.

Quando comete o assassinato dos três funcionários de Wayne, Arthur corre em direção a um banheiro público e exibe uma performance de dança solitário no ambiente escuro, com apenas o espelho servindo como uma plateia. Vemos que a dança é presente em momentos cruciais na trama, para mostrar a liberdade que o personagem sente como Coringa, aos poucos ele vai abrindo espaço para metamorfosear no vilão, tal como aos poucos um camaleão troca de cor. Por meio da dança, ele representa estar livre para mover-se como quiser, sem estar enclausurado.

Figura 162 – Arthur Fleck dançando no banheiro público (JOKER, 2019)

A dança realizada na escada, quando já está com a aparência completa como Coringa, roupas, cabelo e maquiagem, simbolicamente representa a “morte” de Artur Fleck e o nascimento de Coringa, a partir deste momento, não veremos mais Arthur até o final do enredo. Seus movimentos e postura são mais impositoras, sua risada não é mais dolorosa, agora rindo prazerosamente e maquiavelicamente. Em muitas cenas, também, vemos como seus olhos estão sempre marejados de lágrimas, como se estivesse personificado na figura do Pagliacci.

Figura 163 – Coringa dançando na escadaria (JOKER, 2019)

A escada por si só representa o desenvolvimento de Arthur para Coringa, pois no início do filme, vemos que ele sempre sobe a escadaria cansado e desanimado, algo como uma rotina cansativa e monótona. Agora, como Coringa, ele desce os degraus dançando e se sentindo livre.

O filme é permeado por sensações angustiantes, seguidos da trilha sonora densa e da atmosfera igualmente pesada com cores mais escuras e tons esverdeados, que remetem à doença, ao venenoso. Inclusive, um dos principais pontos que podemos relevar na discussão é o grande ato final de Arthur Fleck, agora, Coringa. Um vídeo seu se apresentando como comediante viraliza, pois não consegue concretizar a apresentação por conta das risadas descontroladas de sua condição médica.

Ele é convidado para participar do programa de Murray para falar sobre a apresentação e sua carreira de comediante, entretanto, ele não percebe a princípio que está sendo motivo de riso por parte do público que achou engraçado o seu fracasso na comédia. Ele se prepara, ensaiando diversas vezes como será o encontro com Murray, apresentador que ele admirava e percebemos que pretende mostrar um grande ato, representado por uma piada. A piada não nos é revelada, mas vemos duas oportunidades em que ele simula uma tentativa de suicídio, talvez sendo essa a sua piada mortal.

Figura 164 – Coringa simulando suicídio (JOKER, 2019)

Ficamos, então, na expectativa do que irá acontecer na cena. Mas sendo uma das características do Coringa, a imprevisibilidade, as coisas tomam outro rumo, quebrando as

expectativas. No *talk show*, quando está prestes a realizar sua piada e grande ato, Coringa abre seu diário em uma página onde está escrito "*I just hope that my death makes more cents than my life"* (eu espero que minha morte faça mais centavos do que minha vida).

No idioma original, em língua inglesa, a palavra *cents* quando pronunciada no meio da frase, se assemelha a pronúncia da palavra *sense*, que significa sentido. Assim, a frase tem uma significação ambígua, pois indica que ele espera que sua morte faça mais sentido que sua vida, o que explicaria a tentativa de suicídio que estava simulando, demostrando sentimento de que em uma sociedade cerceadora e opressora, a morte pode ser encarada como meio de escape. A outra leitura relacionada aos "centavos", pode significar que ele espera que sua morte tenha mais valia do que sua vida, pois não conseguiu até o momento algum retorno financeiro com a carreira de comediante. O uso da palavra centavos indica ainda essa miséria sentida pelo personagem como um ser marginalizado.

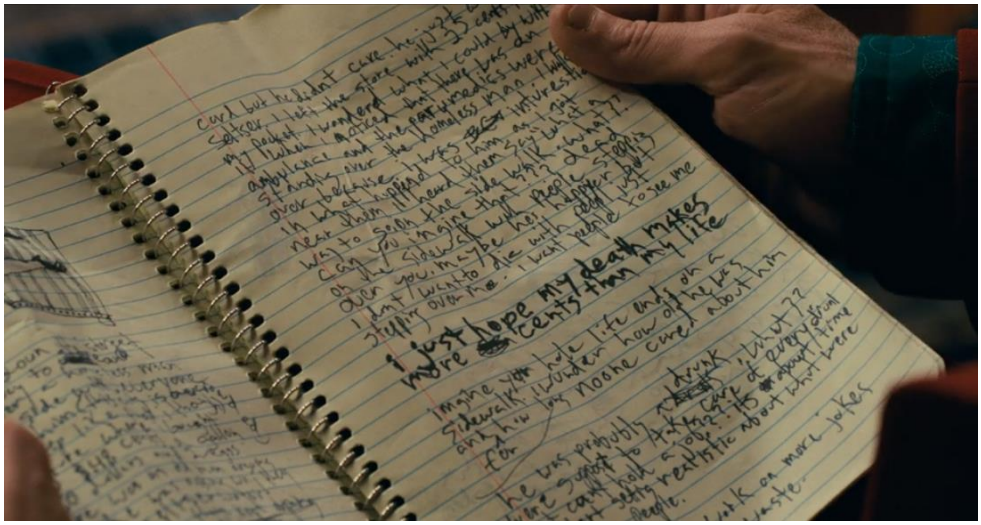


Figura 165 - "*I just hope that my death makes more cents than my life"* (JOKER, 2019)

Após realizar uma piada de humor ácido, envolvendo morte, Murray e a convidada o repreendem por não ser adequado, se sentindo feito de chacota, decide expor sua visão sobre a sociedade e como se sente, sendo este momento midiático provavelmente o único onde será ouvido, onde tem visibilidade.

MURRAY – É, isso não é engraçado, Arthur. Esse não é o tipo de humor deste programa.

CORINGA – Está certo. É, desculpe. Acontece que as últimas semanas foram difíceis para mim, Murray. Desde que...matei aqueles caras de Wall Street.

MURRAY – Estou esperando o desfecho da piada.

CORINGA – Não tem desfecho. Não é piada.

MURRAY – Fala sério, não? Está dizendo que matou os três jovens?
CORINGA – Sim.
MURRAY – Por que deveríamos acreditar?
CORINGA – Eu não tenho mais nada a perder. Nada mais pode me machucar. Minha vida não passa de uma comédia.
MURRAY – Deixe-me entender, acha que matar aqueles caras tem graça?
CORINGA – Eu acho. E estou cansado de fazer de conta que não é. A comédia é subjetiva, Murray. Não é o que dizem? Todos vocês, o sistema que sabe tanto, vocês decidem o que é certo ou errado. Assim como vocês decidem o que é engraçado ou não é.
MURRAY – Pois bem, acho que eu poderia deduzir então que você começou um movimento, para se tornar um símbolo?
CORINGA – Qual é, Murray! Pareço o tipo de palhaço que começaria um movimento? Matei aqueles caras porque eles eram horríveis. Todo mundo é horrível hoje em dia. Só isso já faz qualquer um enlouquecer.
MURRAY – Então é isso, você está louco. É sua desculpa para matar três jovens?
CORINGA – Não. Eles nem sabiam cantar, para poderem se salvar. Por que todo mundo se abala por causa deles? Se fosse eu morrendo na calçada, passariam por cima. Passo todo dia por vocês, e não me notam. Mas e esses caras? Só porque Thomas Wayne chorou por eles na TV?
MURRAY – Tem um problema com Thomas Wayne?
CORINGA – Sim, eu tenho. Você já viu como é lá fora, Murray? Alguma vez você sai de verdade do estúdio? Todas as pessoas só berram e gritam umas com as outras. Ninguém mais é civilizado. Ninguém pensa como é estar no lugar da outra pessoa. Acha que homens como Thomas Wayne se perguntam como é ser alguém como eu? Ser alguém senão eles mesmos? Não se perguntam. Eles acham que vamos ficar quietinhos e aguentar tudo como bons meninos! Sem reagir, sem perder o controle!
MURRAY – Você terminou? Digo, é muita autopiedade, Arthur. Está inventando desculpas por ter matado aqueles jovens. Nem todo mundo, eu te garanto, nem todo mundo é horrível. (JOKER, 2019)

Uma vez mais, Coringa afirma que sua vida é uma comédia, o que indica não apenas o humor, que está presente no filme até em momentos violentos, como forma de provocar reações adversas e complexas, como quando ele mata o colega de trabalho que lhe deu a arma, mas mantém vivo o anão que, assustado, se vê acuado e ainda precisando de ajuda para abrir a porta que não alcança. A comédia na vida de Arthur tem efeito moralizante, satiriza a sociedade e seus valores, polemiza as questões morais, como o próprio Coringa o faz.

No entanto, ele não está interessado em ser um símbolo ou fazer parte dos motins, dos quais serviu como inspiração, Coringa quer ser enxergado como o indivíduo que ele é, pensando em si próprio. A invisibilidade de Arthur trouxe a visibilidade do Coringa, com toda a sua violência e caos.

Até em seu nome, a comédia está presente, no filme a alcunha veio do próprio Murray, que o apelidou de “piadista” (um dos significados da palavra *joker*), de forma que, no camarim,

Arthur pede que seja introduzido dessa maneira: “Murray, só uma coisinha. Quando me chamar, pode me apresentar como Coringa?” (JOKER, 2019). Em português, a tradução faz menção mais assertiva à carta de baralho e ao efeito imprevisível de seu ato.

A exposição dos sentimentos angustiantes de Coringa está relacionada ao proposto por Freud sobre o mal-estar na civilização e como a agressividade se faz presente em contextos caóticos e perturbadores. A conversa com Murray continua até o clímax, onde Coringa mata o apresentador com um tiro na cabeça.

> CORINGA – Você é horrível.
> MURRAY – Eu? Eu sou horrível? Ah, é? Porque sou horrível?
> CORINGA – Mostrando meu vídeo, convidando-me para o programa. Você só queria debochar de mim. Você é igualzinho a todos eles.
> MURRAY – Não sabe nada sobre mim, amigo. Olha o que houve por causa do que você fez. Estão acontecendo motins. Há dois policiais em estado crítico, e você ri. Está rindo. Uma pessoa morreu hoje por causa do que você fez.
> CORINGA- Eu sei. Que tal outra piada?
> MURRAY – Não, chega das suas piadas.
> CORINGA – O que recebe quando cruza um solitário doente mental com uma sociedade que o abandona e o trata que nem lixo? Vou te dizer! Você recebe o que merece! (JOKER, 2019)

O ato brutal e chocante, transmitido ao vivo entra para as grandes atrocidades realizadas pelo personagem em suas mais variadas representações. Reafirma o dito até aqui que Coringa usa da violência como instrumento para chocar e provocar, para passar sua mensagem. De forma simbólica também, Murray ser interpretado por Robert de Niro, que deu vida ao protagonista que serviu como inspiração para o próprio Coringa, remete ao vilão, de certa forma, matando seu precursor das telas do cinema, para surgir um novo.

Sobre o ato precursor, Borges coloca

> Se não me engano, os heterogêneos textos que enumerei parecem-se a Kafka; se não me engano, nem todos se parecem entre si. Este último fato é o mais significativo. Em cada um desses textos, em maior ou menor grau, encontra-se a idiossincrasia de Kafka, mas, se ele não tivesse escrito, não a perceberíamos; vale dizer não existiria. O poema "Fears and scruples", de Robert Browning, profetiza a obra de Kafka, mas nossa leitura de Kafka afina e desvia sensivelmente nossa leitura do poema. Browning não o lia como agora nós o lemos. No vocabulário crítico, a palavra precursor é indispensável, mas se deveria tentar purificá-la de toda conotação de polêmica ou de rivalidade. O fato é que cada escritor cria seus precursores. Seu trabalho modifica nossa concepção do passado, como há de modificar o futuro. Nessa correlação, não importa a identidade ou a pluralidade dos homens. O primeiro Kafka de Betrachtung

> é menos precursor do Kafka dos mitos sombrios e das instituições atrozes que Browning ou Lord Dunsany. (BORGES, 1951, p. 2)

Assim, porque uma obra contém algo de referencial ou similar a outra anterior, não significa que tem maior ou menor relevância, mas, sim, que é necessário perceber como as questões suscitadas dialogam com o contexto em que estão inseridas, pois nunca serão a mesma obra. Pensamos também, como cada Coringa representado nunca é o mesmo Coringa, são personagens diferentes que compartilham questões e visões de similar leitura e se complementam na análise.

Ao término do filme, verificamos como o nascimento do Batman e do Coringa acontecem quase que simultaneamente. Com o assassinato de Murray transmitido ao vivo, a população que segue o Coringa se revoltou e partiu para as ruas para apoiá-lo e depredar a cidade. É nesse momento que os pais de Bruce são assassinados por alguém usando uma máscara de palhaço e proferindo as mesmas palavras de Coringa ao Murray ("você recebe o que merece"), ou seja, indiretamente o ato foi cometido por Coringa. Quase que ao mesmo tempo, seguidamente, Coringa refaz o sorriso de seu rosto com o sangue que escorre de sua boca, marcando assim, o nascimento definitivo do vilão e do herói.

Figura 166 – Nascimento definitivo de Coringa (JOKER, 2019)

A cena final mostra Coringa preso no que parece ser o Asilo Arkham, rindo descontroladamente, a psiquiatra pergunta do que ele acha tão engraçado e apenas responde que ela não entenderia a piada. A imagem mostrada durante sua risada é Bruce Wayne sozinho no beco diante da morte presenciada de seus pais. É possível inferir que ele ri do fato de que outro indivíduo ficou traumatizado por conta da violência que ele mesmo cometeu, sendo o próprio

resultado do mesmo. Também alude à coincidência do nascimento de ambos no mesmo momento, Batman e Coringa.

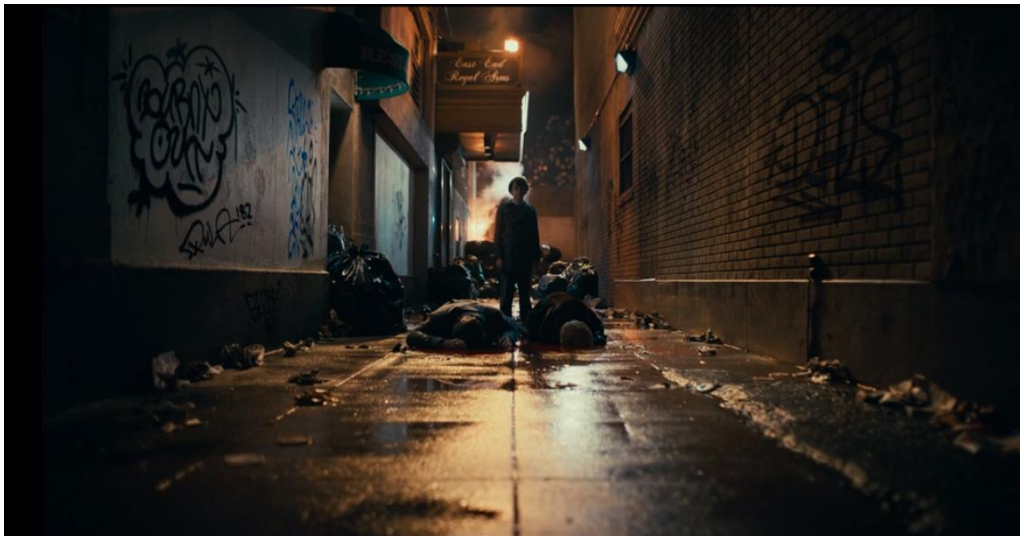


Figura 167 – Coringa dá risada enquanto aparece a imagem de Bruce Wayne diante dos pais mortos (JOKER, 2019)

3.2 – *Das Umheimlich* e a função coringa

Dando continuidade na discussão empreendida até aqui, pontuamos a associação do Coringa com "o infamiliar", conceito freudiano, também conhecido como "o estranho familiar" e "o inquietante", provindos do termo originalmente usado: *Das Umheimliche*. Trata-se daquilo que causa sensação de angústia e estranhamento, algo que é estranho, mas, ao mesmo tempo, familiar. Uma estranheza causada pelo o que está distante e perto simultaneamente. "O inquietante" é um desses domínios. Sem dúvida, relaciona-se ao que é terrível, ao que desperta angústia e horror" (FREUD, 1919, p.248)

Coringa materializa essa função inquietante, que incomoda. Por meio de suas ações provocativas, ele esclarece uma relação dialética com o que está fora, por meio de um trauma freudiano, onde as energias externas criaram esse ímpeto caótico do personagem e sua conturbada relação com a violência, há esse ponto paralelo com o que incomoda, tanto a nós enquanto leitores ou telespectadores, como também ao próprio Batman.

Várias são as representações em que Coringa não faz mal diretamente ao Batman mas, sim, às pessoas ao seu redor, no intuito de provocá-lo e angustiá-lo. Sabemos, como analisado anteriormente, que o vilão não tem interesse em matar seu antagonista, pela sensação de

completude que compartilha com o homem morcego, mas, deseja, ardentemente, machucá-lo de alguma forma para tirá-lo da zona de conforto.

Entre os principais acontecimentos, que se tornou canônico, está o tiro dado em Bárbara Gordon em *A Piada Mortal*, toda a armação de seu plano em provar que qualquer homem são pode enlouquecer consistia em tirar a sanidade de Jim Gordon, para tanto, atacou a filha dele de forma brutal, inclusive com a insinuação de um estupro, e apresentou as fotos para seu pai, na tentativa que perdesse a razão. A ideia macabra era, principalmente, um recado ao Batman: "P-por...por que...você está...fazendo isso?" "Para provar uma coisa. Que o crime compensa" (MOORE, 2011, p.21) – diálogo entre Bárbara e Coringa.

Também na transcriação fílmica, a cena do tiro é direcionada a notarmos que deixá-la sem andar foi propositalmente premeditado, pois são vários os cortes de cena que mostram planos detalhes tendo a arma como foco, seguidos de uma trilha sonora intensa não diegética, isto é, ouvida apenas pelos expectadores e não pelos personagens. Assim que Bárbara percebe o que está para acontecer, a velocidade das cenas modifica-se para câmera lenta, segundo Van Sijll, "geralmente se diminui a velocidade com que a realidade se desenrola para mostrar como o personagem vê o mundo quando está no meio de um acontecimento traumático" (SIJLL, 2017, p.104).

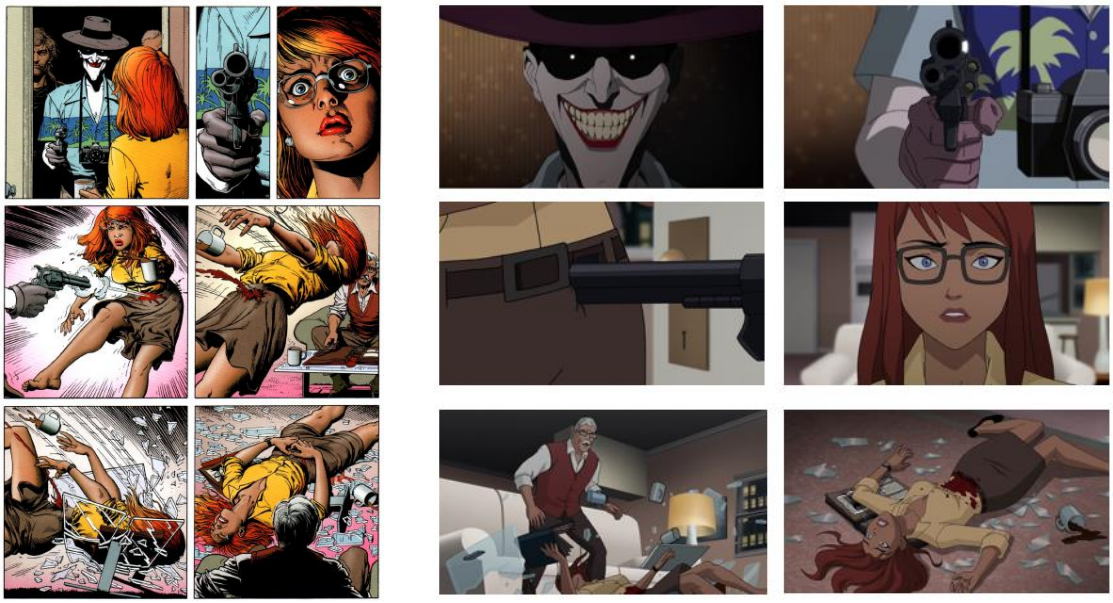


Figura 168 – Bárbara Gordon leva tiro na graphic novel e no filme de animação

Outro momento foi o assassinato de Jason Todd na HQ *Morte em família*, de 1988. Coringa espanca brutalmente o Robin até a morte com um pé de cabra. Houve a participação do público para decidir se Jason morreria ou não, ou seja, a morte do segundo Robin se deu por conta da aprovação da audiência. O que se relaciona com o conceito proposto por Freud, ainda

que as ações do Coringa sejam repugnantes e causam estranheza, há esse “reconhecimento” de seu temperamento violento e caótico como parte de seu ser e, por isso, algo de familiar que pode ser identificado no vilão.

Há certa liberdade propiciada pelos antagonistas que podem cometer qualquer tipo de violência, principalmente Coringa, que foi construído sem limites, de forma que exista a transgressão da ordem que conhecemos, expurgando a violência internalizada. Assim, a escolha de deixar Robin morrer pode estar relacionada com o fato de que é esperado que Coringa ultrapasse os limites e cometa crimes odiosos, como também o desejo de saber como Batman reagiria.

Figura 169 – Coringa mata Jason Todd com um pé de cabra (MORTE EM FAMÍLIA, 1988)

A escolha do pé de cabra como a arma utilizada para cometer o assassinato seria por sua conotação diabólica, uma vez que a ferramenta tem uma forquilha que remete ao diabo. Na língua portuguesa, a cabra e o bode estão associados à simbologia satânica, já no inglês, o termo original *crowbar*, alude ao corvo na palavra *crow*, animal que simboliza o mau agouro e a morte, como no caso de Jason Todd.

Assim, apenas realça o ato tenebroso de Coringa, além de reforçar que ele é capaz de qualquer coisa. O sorriso escancarado do vilão enquanto golpeia o garoto e as cores quentes – amarelo, laranja e vermelho – criam uma atmosfera ainda mais marcante para a situação.

Olívia Lucchini se apoia no *Mal estar da civilização*, para relacionar a pulsão da morte ao Coringa, onde, através de seus anseios, causa esse efeito angustiante:

> Apesar de Coringa circular incessantemente, como um rato da cidade, ele é – de certa maneira – silencioso: ficamos com a sensação de que ele está em todos os lugares, mas não conseguimos isolá-lo, definir seus próximos passos. Ao contrário da pulsão de vida que se faz ruidosa ao se ligar às representações, ele só se faz perceber, assim como a pulsão de morte, através de suas manifestações, suas produções, que podemos pensar serem de duas ordens: da compulsão à repetição e da agressividade/destrutividade. (LUCCHINI, 2014, s.p.)

Na função de antagonista, Coringa é movido pelo páthos, que se materializa na figura do Batman, algumas vezes quase como algo platônico, não por um viés romântico, mas no nível ideológico. Na paixão também, pode haver a obsessão que é algo doentio, para Coringa é algo eterno:

> Por um lado, Coringa diz a Batman: "Você me completa. O que eu faria sem você?", algo próximo de uma declaração (irônica) de amor, em uma postura que parece apontar na direção de uma fusão pulsional. Haveria neste sentido componentes eróticos na destruição promovida por Coringa, denotando uma possível ambivalência na relação entre os dois: estariam presentes, simultaneamente, amor e ódio. Por outro lado, talvez Coringa represente exatamente aquilo que no trecho acima Freud chama de "modelo típico de uma defusão [entre as pulsões]", ou seja, "o sadismo autonomizado e transformado em perversão". Nesse sentido, a pulsão de agressividade personificada por Coringa seria pura, autônoma e não erótica. (LUCCHINI, 2014, s.p.)

Exemplo disso é o confronto final entre Batman e Coringa na animação *Batman – o cavaleiro das trevas*, que ocorre dentro do túnel do amor, todo decorado com corações cor de rosa. Além do mais, as falas do Coringa apresentam um teor ambíguo envolvido no relacionamento deles.

> BATMAN – Já chega. Todas as pessoas que matei, por deixar que você vivesse.
>
> CORINGA – Não fiquei contando.
>
> BATMAN – Eu contei.
>
> CORINGA – Eu sei. E eu amo você por isso. (BATMAN – O CAVALEIRO DAS TREVAS, 2013)

Batman reconhece para si mesmo que deixar Coringa vivo significou corroborar de forma indireta com a morte de centenas de outras pessoas, vidas que o palhaço não dá valor, foram usadas e descartadas ao seu querer, mas ele sabe que Batman se importa, e isso é o que o deixa feliz, saber que está incomodando-o.

Figura 170 – Batman e Coringa lutando no túnel do amor (BATMAN – O CAVALEIRO DAS TREVAS, 2013)

Batman quase perde o controle para matá-lo, chegando ao ponto de destroncar o pescoço do vilão, havendo testemunhas que fugiram assustadas com a cena, Coringa se aproveita da situação para incriminar Batman. Ele se mata com o intuito de que as pessoas vejam que ele é um assassino tão louco quanto o próprio Coringa e que, no final das contas, ele venceu.

> CORINGA – Agora você está perdido. Vá em frente. Diga que isso nunca aconteceu antes com você.
> BATMAN – Cale a boca.
> CORINGA – Venha me calar. Vamos, acabe comigo. Não importa. Eu ganhei. Fiz você perder o controle. E vão lhe matar por causa disso. Vejo você no inferno. (BATMAN – O CAVALEIRO DAS TREVAS, 2013)

Pensar o contexto é uma das resoluções principais movidas por Coringa, em várias de suas representações, no entanto, ele apela para anarquia e violência para apresentar sua crítica. Sua relevância na cultura pop desde sua criação até os dias de hoje se dá diante dessa premissa, da necessidade de provocar para refletir sobre a violência e a sociedade.

Num sentido mais geral, as histórias de super herói trabalham com os paralelos: bem e mal, de um lado está o herói, responsável pelas atitudes corretas e por colocar ordem nas coisas, enquanto do outro lado, está o vilão que desempenha todas as ações mais odiosas e criminosas.

Em Batman e Coringa, essas noções vão sendo desconstruídas, como vimos na nossa análise até o momento. Batman não é um herói perfeito, longe disso, ele é um indivíduo, um ser humano traumatizado pela violência sofrida quando criança, vivendo em uma sociedade distópica, e teve que lidar com isso da melhor forma que pôde conceber. De outro lado, Coringa

apresenta seu ponto de vista sobre sua desilusão com a sociedade e o ato de corromper-se, a qual deixou-se levar e acredita apenas na violência e criminalidade, torna-se o vilão.

Uma leitura moderna nos permite perceber que não existe mais tão definido o lado do herói e do vilão, há nuances que se mesclam em ambas as perspectivas. Coringa não seria exatamente o antagonista de Batman, mas seu duplo, aquilo que o homem morcego poderia ter-se tornado se tivesse aberto mão de sua moralidade.

Compreendemos também que as histórias ainda são sobre o Batman, ele é o protagonista, ele desempenha esse papel de destaque, maneira pela qual Coringa é necessário para provocá-lo e tirá-lo de seu bem-estar, causando desconforto e movimentando as tramas. A função do Coringa como, de fato, uma carta coringa, ganha mais força quando pensamos na tradução de seu nome para a língua portuguesa.

Como mencionado anteriormente, o nome original do personagem, *Joker*, trabalha com as figuras da carta de baralho, que remete ao seu poder camaleônico de inserir-se nos mais variados contextos de forma assertiva e impactante, e também ao humor, pela conotação de piadista. A comédia está envolta em trações de melancolia e ruptura com a ordem natural, pois a imagem do palhaço é relacionada com a tristeza, caos, terror e angústia ao invés de noções mais positivas.

Assim, no português, faz-se relevante realizarmos a leitura de que Coringa desempenha essa "função coringa", multifacetado, em cada época ele é construído de maneira tal a dialogar com as questões em pauta e suscitar reflexões necessárias ao momento. Por isso, se olharmos para sua linha temporal, teremos tantas vertentes, com uma versão mais sádica, uma mais cômica e leve, e outras mais densas e violentas.

O filme *Joker* (2019), última representação feita do vilão até o momento deste trabalho, por exemplo, trabalha com sua versão em destaque, sem o Batman presente. Bruce Wayne existe na trama, mas ainda criança, de forma que Coringa transita no papel de protagonista livremente, apenas sua visão e seus anseios e situações estão em tela. Uma narrativa que diz muito sobre o momento em que nossa sociedade se encontra, de forma que alocá-la em outro momento do tempo, não teria sentido. Assim como o Coringa de Cesar Romero talvez não teria um marco nos dias atuais.

Cada época constrói um tipo diferente de Coringa de acordo com o necessário no momento, se precisa ser mais obscuro, galhofo, reflexivo, anarquista ou, até mesmo, com foco solitário (sem a figura do Batman), sem ser ultrapassado. É um personagem perene, que possivelmente ainda será reconstruído e repensado das mais diversas formas que ainda não podemos ver. Observamos como, de forma gradual, ele tornou-se mais denso e complexo.

Na *graphic novel*, *O Batman que ri*, quando Bruce fica cada vez mais envenenado pela toxina do Coringa, ele começa a enxergar a aura das pessoas e percebe como estas estão reprimidas, internalizando desejos de violência devido ao caos em que vivem. Elas tentam viver normalmente, enquanto os pensamentos devaneiam em atos violentos.

Figura 171 – Pensamentos violentos reprimidos da população (O BATMAN QUE RI, 2022)

Sendo o Batman que ri a junção de ambos os personagens, Bruce entende que até mesmo no pensar, as ideias se mesclam, de forma que ele teme que tanto Batman como Coringa tenham razão ou nenhuma razão em suas ações, pois não há como saber qual o sentido e motivação da vida e as relações que mantemos em sociedade.

Figura 172 – Batman que ri teme que tanto o herói quanto o vilão estejam certos em suas ações. (O BATMAN QUE RI, 2022)

A imagem de um é tão fortemente interligada ao outro que, no jogo de vídeo game, *Batman – Arkham Night*, o homem morcego vê o vilão em toda parte após sua morte, como se tivesse inundado seu cérebro e se alastrado em sua mente.

Figura 173 – Batman tem visões do Coringa mesmo após sua morte (BATMAN – ARKHAM NIGHT, 2015)

Retomando Freud, sobre o inquietante, ele ressalta:

> A palavra alemã unheimlich é evidentemente o oposto de heimlich, heimisch, vertraut [doméstico, autóctone, familiar], sendo natural concluir que algo é assustador justamente por não ser conhecido e familiar. Claro que não é assustador tudo o que é novo e não familiar; a relação não é reversível. Pode-se apenas dizer que algo novo torna-se facilmente assustador e inquietante; algumas coisas novas são assustadoras, certamente não todas. Algo tem de ser acrescentado ao novo e não familiar, a fim de

> torná-lo inquietante. Tudo somado, Jentsch limitou-se a esse vínculo do inquietante com o novo, o não familiar. Para ele, a condição essencial para que surja o sentimento do inquietante é a incerteza intelectual. O inquietante seria sempre algo em que nos achamos desarvorados, por assim dizer. Quanto melhor a pessoa se orientar em seu ambiente, mais dificilmente terá a impressão de algo inquietante nas coisas e eventos dele. (FREUD, 1919, p. 249 e 250)

A imprevisibilidade e a constante quebra de expectativas e de ordem que Coringa provoca, vem de encontro com a perturbação causada pelo estranhamento. Algo que não é natural, pois Coringa não respeita regras, ordens ou segue a ordem natural das coisas. Arthur Fleck, por exemplo, estava a escrever em seu diário com a mão direita, indicando ser destro, mas, logo em seguida de uma pausa para pensar, sentiu uma inquietação que o levou a utilizar a mão esquerda para escrever, as letras ficaram tremidas, indicando essa ruptura com o natural para o personagem, que foi transgredido pela figura do Coringa.

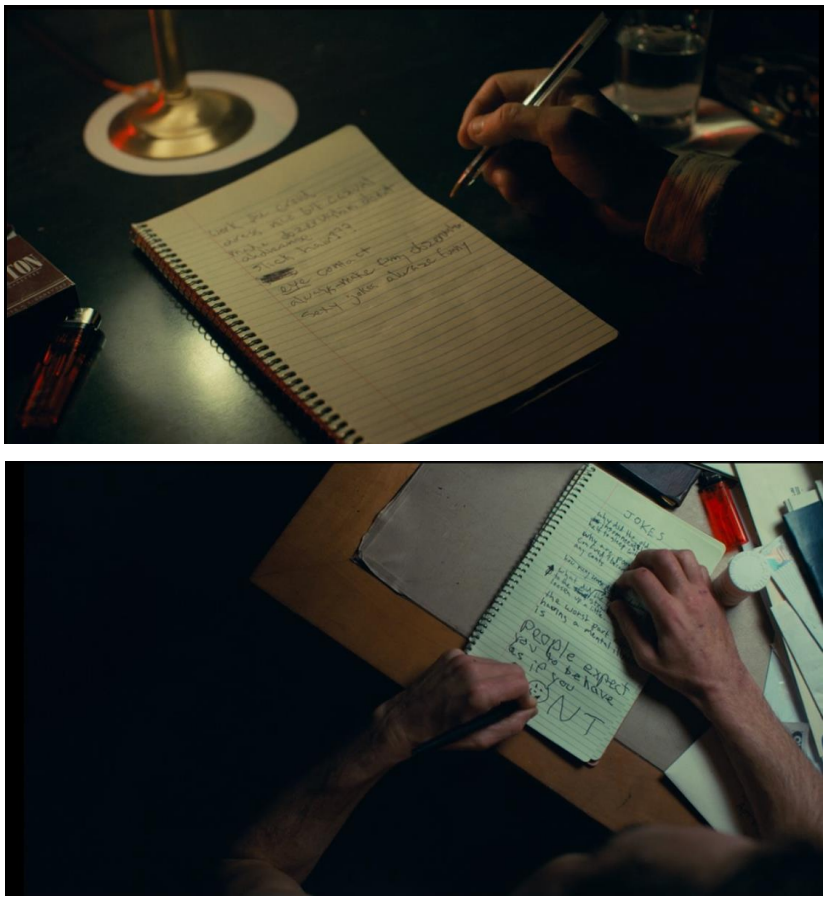


Figura 174 – Coringa muda mão que escreve como transgressão (JOKER, 2019)

Coringa atrai a agressividade, a loucura e o bizarro, nele estão contidas inúmeras referências aos males da sociedade, conforme algumas leituras que empreendemos, e une tudo

em uma caracterização grotescamente provocativa e instigante. Sua figura foi inspirada em personagens existentes, como Gwynplaine, ao passo de inspira novas outras criações.

A figura do palhaço de Coringa relacionada ao terror, horror e tristeza, por exemplo, é algo que já era visto não apenas no personagem de Victor Hugo, mas também em versões como a de Pagliacci. Há versões mais conhecidas como o *Pennywise*, de Stephen King que se trata de um ser cósmico, cuja aparência só foi concebida para a visão humana como a de um palhaço, por não sermos capazes de ver sua verdadeira face.

No entanto, Coringa traz essa nova roupagem a cada representação, nele está embutido questões que diz respeito à nós mesmos enquanto indivíduos inseridos em um contexto social com problematizações. Faz-se necessária a reflexão. Muitas obras recentes vêm trabalhando com a desmistificação da figura de herói e vilão, como as séries *The boys* e *Invincible*, ambas da Prime Video e filmes focados apenas nos vilões, sem a presença de seus contrapontos, como forma de causar um enfoque maior em suas personagens, para que possamos entrar em contato com os possíveis traumas e angústias que os levaram a corromper-se.

> Este é o lugar para duas observações que conteriam a essência desta pequena investigação. Primeiro, se a teoria psicanalítica está correta ao dizer que todo afeto de um impulso emocional, não importando sua espécie, é transformado em angústia pela repressão, tem de haver um grupo, entre os casos angustiantes, em que se pode mostrar que o elemento angustiante é algo reprimido que retorna. Tal espécie de coisa angustiante seria justamente o inquietante, e nisso não deve importar se originalmente era ele próprio angustiante ou carregado de outro afeto. Segundo, se tal for realmente a natureza secreta do inquietante, compreendemos que o uso da linguagem faça o heimlich converter-se no seu oposto, o unheimlich (p. 340), pois esse unheimlich não é realmente algo novo ou alheio, mas algo há muito familiar à psique, que apenas mediante o processo da repressão alheou-se dela. O vínculo com a repressão também nos esclarece agora a definição de Schelling, segundo a qual o inquietante é algo que deveria permanecer oculto, mas apareceu. (FREUD, 1919, p. 268 e 269)

A falta de fé de Coringa na humanidade e em um conceito utópico, pode relacionar-se com o mito de Sísifo, onde o homem permanece em busca de um sentido para a vida, para si mesmo continuamente, mas apenas se frustra ao perceber que não encontrará o sentido. Apenas uma sociedade desconexa e caótica, de forma a viver angustiado eternamente. Até mesmo pensar na morte como escape não valeria a pena, mas sim, dar espaço para a revolta, segundo o autor Albert Camus. Essa conexão pode ser vista no contexto citado, onde Arthur Fleck simulava suicídio, mas, em seu ato final, rebelou-se. Assim como o vilão como um todo apresenta essa frustração com a busca pelo ideal.

O mito de Sísifo consiste em que

> Os deuses condenaram Sísifo a empurrar incessantemente uma rocha até o alto de uma montanha, de onde tornava a cair por seu próprio peso. Pensaram, com certa razão, que não há castigo mais terrível que o trabalho inútil e sem esperança. (CAMUS, 2019, p.99)

É um trabalho que se torna eterno, continuamente Sísifo vai erguer a pedra até o alto da montanha, que irá escorregar e cair, voltando ao início, e ele desce para erguer a pedra novamente. A pedra, pesada como imaginamos, requer esforço para ser erguida, ainda mais em caminho íngreme como o topo de uma montanha. Esse esforço representa a busca com todas as dificuldades que a envolvem, todas as situações que enfrentamos na vida, tentando não desistir de alcançar o objetivo.

Esse conceito se manifesta no Coringa na medida em que procura continuamente impor sua visão de mundo, da mesma forma que, do outro lado, Batman desempenha a mesma função. Desiludido e angustiado, Coringa se apoia na revolta para dar continuidade, com desprezo e uso exacerbado da violência:

> Ao final desse prolongado esforço, medido pelo espaço sem céu e pelo tempo sem profundidade, a meta é atingida. Sísifo contempla então a pedra despencando em alguns instantes até esse mundo inferior de onde ele terá que tornar a subi-la até os picos. E volta à planície. É durante esse regresso, essa pausa, que Sísifo me interessa. Um rosto que padece tão perto das pedras já é pedra ele próprio! Vejo esse homem descendo com passos pesados e regulares de volta para o tormento cujo fim não conhecerá. Essa hora, que é como uma respiração e que se repete com tanta certeza quanto sua desgraça, essa hora é a da consciência. Em cada um desses instantes, quando ele abandona os cumes e mergulha pouco a pouco nas guaridas dos deuses, Sísifo é superior ao seu destino. É mais forte que sua rocha.

A banda americana *Panic! At The Disco*, em seu álbum mais recente de 2022, chamado *Viva Las Vengeance*, trabalha com esse imaginário do palhaço moderno, contemporâneo, estabelecendo alguns pontos similares aos empreendidos no Coringa. A escolha das roupas e cores como identidade do álbum são similares às cores mais quentes usadas no Coringa de Joaquin Phoenix – vermelho, amarelo e laranja. E o próprio título faz menção à vingança.

Na maioria das músicas é discutida a cobrança que a sociedade impõe nos indivíduos e como lutamos para lidar com essas questões. A música *Do It to Death* (faça isto até a morte) relaciona ao mito de Sísifo e a repetição da busca eterna, no clipe da canção, a pedra foi representada por um piano, que é empurrado continuamente até o topo de uma subida, onde cai logo em seguida para recomeçar a jornada insistentemente.

Em determinado momento, o piano quebra, e a cena é intercalada com a imagem do vocalista morto, rodeado de pessoas em seu velório, indicando a desistência, o fracasso. Mas, cenas seguintes o apresentam recolhendo as peças do instrumento musical para reconstruí-lo e

retornar à sua jornada, o que mede muito mais esforço. Entretanto, o último frame do vídeo apresenta uma foto do vocalista pegando fogo, insinuando a síndrome de *burnout*. Ou seja, é feita uma reflexão sobre até que ponto vale o esforço diante dos traumas que o indivíduo pode sofrer.

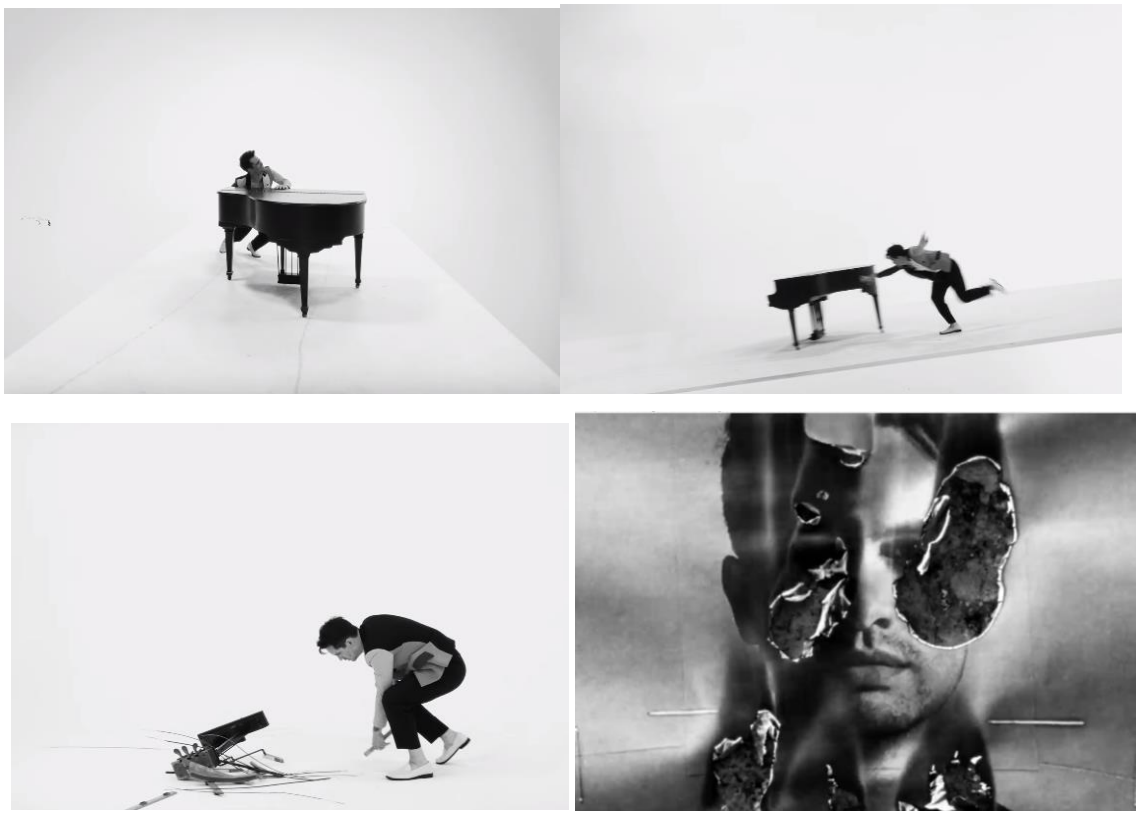


Figura 175 – Mito de Sísifo representado na figura de um palhaço contemporâneo por *Panic! At The Disco*

Outras referências são feitas como também na música *Sad Clown*, onde é incorporado o Palhaço Pagliacci na letra da música, que mistura inglês com italiano, os visuais do clipe apontam para uma ambientação que rememora a época dos acontecimentos de *O Homem que ri*, de Victor Hugo. O eu lírico da música está desolado e se sente marginalizado e deslocado da sociedade, como resultado, quer isolar-se de tudo e todos. Há a dualidade presente no Pagliacci, do sorriso com a tristeza:

Leave me alone (a pagliaccio triste)
Leave me alone (he not so molto bene)
Your majesty's magnificent
My tragedy is imminent
Even though I'm smiling

I'm crying
Sick and tired of trying
I'm dying
Is this all there is? (Majesty's magnificent)
(Tragedy is imminent)
(A pagliaccio triste)
(He not so molto bene)
(PANIC! AT THE DISCO, 2022)

O eu lírico pede para ser deixado em paz, enquanto as vozes de *back vocals* anunciam que ele é um Pagliacci triste e não está se sentindo bem. Sem acreditar na esperança, considera a tragédia como iminente e que, mesmo que aparenta estar sorrindo, está chorando por dentro. Ao término do refrão, externa sua angústia, referenciando o *mal estar da civilização* e o *Umheilich*, na medida em que está cansado de tentar e fracassar, e questiona se isso é tudo o que há, ou seja, se nunca encontrará uma mudança ou se tudo se resume a essa constante busca.

Não é difícil imaginar o próprio Coringa quando proferimos as frases, pois o vilão convoca essas questões, para além da violência e de sua transgressão social, ele tem muito da melancolia, ainda que escondida por trás de seu sorriso. O Coringa elaborado por Azzarello, a exemplo, e que serviu como possível inspiração para a aparência do interpretado por Heath Ledger, carrega consigo esse ar melancólico e pesado junto à violência.

Figura 176 – Coringa melancólico (AZARELLO, 2008)

Embora nossa pesquise acabe aqui, a perenidade faz parte do personagem, muitas outras representações ainda virão, assim como reflexões que podem reforçar e relacionar-se com o abordado, além de contribuir com novas outras ideias. A continuação de Todd Phillips, que se chamará *Joker 2 – Folie a Deux* já está em desenvolvimento, contando com a volta do Coringa de Joaquin Phoenix e a presença da Arlequina que será interpretada por Lady Gaga, escolha interessante diante do que já foi expressado outrora por Grant Morrison, que Coringa teria antecipado artistas como ela própria.

A imagem de divulgação da obra mostra Arthur Fleck na chuva, enquanto pessoas estão segurando guarda-chuvas com as cores de suas roupas de Coringa, coloridos, que se destacam na chuva, mas o protagonista permanece bem ao centro delas, recebendo a chuva, como aceitação de sua persona.

Figura 177 – Imagem de divulgação *Joker 2 – Folie a Deux*

A relação entre o Batman e o Coringa é uma dualidade fundamental que explora a linha tênue entre a ordem e o caos. Enquanto o Batman busca impor justiça e restaurar a ordem, o Coringa personifica a antítese, desafiando as normas e subvertendo a moralidade.

> A angústia e o prazer despertados ao ver esse vilão parecem reativar algo mais primitivo que a civilização precisa e insiste em nos fazer esquecer: que temos um lado "demoníaco" que ultrapassa as fronteiras do manicômio e se faz presente até no cidadão mais exemplar. Trata-se do medo que temos frente ao desconhecido, capaz [e que anseia] de destruir a nós mesmos e aos outros. É angustiante entrar em contato com Coringa, mas ao mesmo tempo nos traz um certo conforto. Saímos do cinema certos de que o agente do caos faz parte de uma ficção de Hollywood, criada por roteiristas plenos de imaginação. É um perigo externo a nós e, assim sendo, temos como fugir, nos proteger de seus ataques. Assim como a figura do Demônio, desempenha o papel de um agente de descarga econômica: exteriorizamos questões que não gostamos de pensar serem de todos nós. (LUCCHINI, 2014, s.p.)

A presença do Coringa levanta questões profundas sobre a natureza humana, o livre-arbítrio e a moralidade. Sua falta de motivações convencionais e seu comportamento aparentemente caótico desafiam as concepções tradicionais de vilania, convidando os leitores a refletirem sobre o que realmente constitui o "mal".

> Por que ele riu daquele jeito? Teria sido um humor ácido, do tipo que os policiais usavam para aliviar a tensão quando seguravam uma cena de crime? Estaria ele liberando a tensão provocada pelo tiro, pelo sequestro? Isso não fazia sentido, porém, ele já tinha visto tudo isso antes, e muito pior. Isso levou a uma possibilidade mais preocupante: talvez Batman tivesse descoberto seus limites. Talvez Coringa quase tenha conseguido fazê-lo virar a curva. O quão perto ele esteve de deixar seu pior inimigo vê-lo desmoronar? Quão perto Coringa esteve de dar sua última risada? Será que algum dia ele saberia? (PHILLIPS; FAUST, 2022, p.250)

O Batman Que Ri encapsula a dualidade fundamental que existe no Batman, amplificada ao extremo. Ele combina a astúcia estratégica e a determinação do Batman com a insanidade e o caos do Coringa. Essa fusão extrema destaca como os dois personagens estão conectados de maneiras mais profundas do que inicialmente aparenta.

Essa versão do Batman força os leitores a questionarem a fronteira entre herói e vilão. Até que ponto as ações do Batman são motivadas pela justiça, e quando ele se aproxima perigosamente do território moralmente ambíguo do Coringa? O Batman Que Ri desafia as definições tradicionais de heroísmo e vilania.

Em resumo, o Coringa continua a ser um personagem cativante e provocador que transcende o papel de vilão clássico. Sua complexidade, adaptabilidade e influência cultural garantem que ele permaneça como uma figura emblemática nos quadrinhos e além, estimulando contínuas reflexões sobre a natureza da insanidade, do caos e da condição humana.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Inspirado no *Homem que ri*, de Victor Hugo, Coringa é, ele mesmo, um homem que ri. Suas características mais marcantes, como o sorriso, as cores verde e roxo, a violência e sua relação com o Batman, fazem dele quase que um arquétipo próprio, está firmado em nossa cultura e em nosso imaginário.

Batman precisava de um vilão à altura, sendo um herói nada convencional, demasiadamente humano e movido por traumas, assumiu o manto do morcego após presenciar, ainda criança, a morte de seus pais. A índole moral de Batman lhe é levada muito a sério, apesar de Coringa constantemente lhe provocar para questionar sua sanidade. Afinal, Coringa vê nele um complemento, alguém que sofreu com o caos distópico da sociedade, mas tenta se apegar a esperança que lhe resta.

Já Coringa não crê mais nesta esperança, sua função, como seu próprio nome denota, especialmente na versão traduzida para o português brasileiro, está na possibilidade de adentrar em qualquer contexto que lhe for atribuído, causando o caos, a desordem, problematizando os vícios da sociedade e polemizando a moralidade.

É tão imprevisível e único que sua falta de origem pré-definida, apenas reforça que ele é o Coringa e isso basta, não é necessário mais, embora várias representações busquem, em um estudo de personagem, verificar possíveis origens que o levaram a loucura, de comediante fracassado a psicopata, doente mental e louco. Para ele, basta apenas um dia ruim para tornar o homem mais são, em um completo insano.

Pois foi a violência da cidade de Gotham que levou a necessidade de intervenção do Batman. Ao mesmo tempo em que essa mesma violência o traumatizou e emerge os vilões. Coringa, sendo um de seus maiores nomes, representa o símbolo da força de desordem, destruição e caos.

Criado em 1940, o vilão apareceu já na primeira HQ do homem morcego. Na década de 50, com o *Comics Code Authority*, foi elevado o lado piadista de Coringa, “atrasando” sua evolução para insanidade. Pois os personagens tiveram que ser repensados para se adequar ao código e continuarem circulando na mídia.

Já na década de 1960, a série televisiva ganhou espaço e popularizou o príncipe palhaço do crime, roubando a cena diante de um Batman mais leve também. De acordo com o

documentário *Joker* - coloque um sorriso no rosto, de 2020, Cesar Romero, intérprete do Coringa da época, gostou do papel por sentir-se livre, podia fazer o que bem entendesse enquanto encarnado no palhaço do crime. Era uma forma de expurgação, de colocar pra fora, deixando de lado as amarras.

Uma das possíveis razões pela qual Coringa mantém-se popular é essa sensação transgressora da liberdade, por não seguir regras e nem respeitar a ordem vigente, sendo um verdadeiro agente do caos, chama a atenção pela sua provocação. Configura-se como o inquietante conceituado por Freud, pois apresenta as angústias do indivíduo que está em um contexto social distópico e repressor, apontando para a agressividade que está internalizada nos indivíduos como forma de revolta.

Na década de 70, Coringa retorna às suas raízes mais sombrias, tendo como destaque *A vingança quíntupla do Coringa* (1973), isto se deve à um desenvolvimento da sociedade, onde as gerações vindouras já não mantinham contato ou identificação com a era galhofa. É apresentado, assim, a característica camaleônica de Coringa, que, assim como o animal, que sempre muda de cor conforme cada ambiente, o palhaço vai se adequar da forma como for mais proveitosa para perpetuar suas questões.

É a partir deste momento também, em meados de 1980, que ocorre um aprofundamento na questão psicológica do vilão, configurando-o como insano de fato, onde será dada maior ênfase nesse aspecto para desenvolvimento do personagem. Principal destaque para a graphic novel *A Piada Mortal*, que representou tão bem a insanidade e extrema violência por parte do Coringa, que tornou canônico o tiro que ele deu em Bárbara Gordon para deixá-la sem andar. Chega-se em um ponto onde é mostrado que Coringa é capaz de qualquer coisa, que ele é um ser implacável, além de seu desejo em passar uma mensagem com essa violência desenfreada.

Coringa seria dependente de Batman, de certa forma, pois sem o homem morcego, suas motivações acabam por ser inexistentes, embora haja na proposta de Todd Phillips um estudo do personagem sobre a ótica dele mesmo, sem o contraponto do Batman, que ainda é criança na narrativa, mas, ainda assim, está presente – o que pode reafirmar essa relação interligada entre ambos.

Há uma representação maior da realidade na Piada Mortal, pois coloca um possível passado para o vilão e como ele teria se corrompido com as situações adversas da vida, o *Mal-estar na civilização*, de Freud. Nessa narrativa, há pessoas reais colocadas em lugares reais, aproximando os acontecimentos do leitor. Assim, Coringa tem um ar mais sério e denso, com argumentos psicológicos chocantes unidos à brutalidade de suas ações.

Já na década de 90, há o Coringa cinematográfico, interpretado por Jack Nicholson, o filme de Tim Burton trabalha com o expressionismo alemão, o gótico e com a identidade, colocando Coringa como alguém que pensa diferente dos outros, que não é compreendido. Une também as origens de Batman e Coringa, ao apresentar o vilão como responsável pela morte dos pais de Bruce, enquanto Batman foi quem derrubou Jack Napier no tanque de ácido.

A série animada de 1992 trouxe temas mais maduros e um Coringa mais sombrio, mas que não podia consumir seus atos assassinos, por ter como parte do público, o infantil. A risada toma evidência na atuação da dublagem de Mark Hammil.

O Coringa de Heath Ledger, nos anos 2000, é considerado como o Coringa definitivo, aterrorizante, menos piadista e extravagante, mais obscuro e sombrio, para que pudesse se encaixar na proposta mais realista de Nolan. Se trata de uma força caótica, uma representação do mal em uma forma bastante sólida, questiona a moral de Batman e quer provar que são parecidos.

Em 2019, com a interpretação de Joaquin Phoenix, *Joker* é um estudo de personagem, consegue explorar ainda mais o vilão e reinventá-lo. O objetivo central seria contar como ele se tornou o Coringa, humanizando-o.

Em suma, não importa se é comediante fracassado, chefe do crime, dentre outros, o que haverá em comum é o caos causado por sua figura. Ele vence o teste do tempo e permanece ativo e relevante na cultura popular, a perenidade faz parte de Coringa, sempre haverá uma representação sendo reestruturada e repensada. Assim como o Coringa de Heath Ledger determina que eles estão destinados a fazer isso para sempre.

REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor. *Posição do narrador no romance contemporâneo.* In: Notas de Literatura I. São Paulo: 34 Letras, 2003. Tradução Jorge de Almeida.

AGAMBEN, G. *O fogo e o relato: ensaios sobre a criação, escrita, ate e livros*. PETERLE, P.; SANTURBANO, A. (trad.). São Paulo: Boitempo, 2018.

ANDREOTTI, Bruno. *A História das Histórias em Quadrinhos: a Era de Bronze.* 2015. Disponível em: https://quadrinheiros.com/2015/10/13/a-historia-das-historias-em-quadrinhos-a-era-de-bronze/. Acesso em agosto de 2021.

ANTUNES, Débora. *Entre o herói e o vilão: uma análise de Coringa e Batman*. Curitiba, PR. 2009.

BARRETO, Gustavo. *HBO Max | 'Batman' (1989) – Conheça Anton Furst, o criador da Gotham de Tim Burton*. 5 de agosto de 2021. Disponível em: https://cinepop.com.br/conheca-anton-furst-o-criador-da-gotham-de-burton-304551/. Acesso em 23/06/2023.

BARROS, Jéssica Raissa Pessoa. *Batman dos quadrinhos para o cinema: as traduções intersemióticas do gênero super-herói e sua classificação.* Dissertação. João Pessoa, 2020.

BATMAN – O CAVALEIRO DAS TREVAS. Direção: Christopher Nolan. Produção: Jonathan Nolan, Christopher Nolan. 2h 32 min, 2008.

BATMAN – O CAVALEIRO DAS TREVAS. Jay Oliva, Bob Goodman. Estados Unidos. Warner Bros. 76 minutos, 2013.

BATMAN DO FUTURO. Martin Niagria; Enzo Cettere. Produção: Alan Burnett, Paul Dini, Glen Murakami, Bruce Timm. Estados Unidos. Warner Bros, 22 minutos, 1999-2001.

BECKER, Paula David. *Coringa (2019): O que há por trás da máscara?* / Paula David Becker; orientadora Prof.ª. Dr.ª Denise Azevedo Duarte Guimarães. 194 f. Dissertação (Mestrado) – Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, 2021.

BEZERRA, Juliana. *Guerra do Vietnã*. **Toda Matéria**, [s.d.]. Disponível em: https://www.todamateria.com.br/guerra-do-vietna/. Acesso em: 02/05/2023.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. *A arte do cinema: uma introdução*. Editora Unicamp/Edusp, 2013.

BRITO, Aline Brasiliense dos Santos. *O riso grotesco e o riso de charivari na sociedade humorística: a paródia social no filme "coringa"*. REVISTA APOENA – Per. dos Dis. de Fil. da UFPA. Belém, 2019, V. 1, N.2, p.57 – 71.

CABRAL, João Francisco Pereira. "Conceito de Indústria Cultural em Adorno e Horkheimer"; Brasil Escola. Disponível em: https://brasilescola.uol.com.br/cultura/industria-cultural.htm. Acesso em 07 de fevereiro de 2022.

CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. Pensamento, São Paulo, 2007.

CAMPOS, Haroldo de. *Transcriação*. São Paulo: Perspectiva, 2015.

CAMUS, Albert. *O mito de Sísifo*. Tradução Ari Roitman, Paulina Watch.- 1. ed.- Rio de Janeiro: Record, 2019.

CORREA, Antenor Ferreira. *Joker analise fílmica segundo o despertencimento social*. R. Inter. Interdisc. Art&Sensorium, Curitiba, v.7, n.2, p. 082 – 100 Jul.- Dez. 2020.

CRONIN, Brian. *How Did the Comics Code Kill the Joker's Ongoing Series?*15 de outubro de 2019. Disponível em: https://www.cbr.com/joker-comics-code-killed-ongoing-series/. Acesso em 18 de janeiro de 2022.

DIDI-HUBERMAN, Georges. *Que emoção! Que emoção?*. Tradução Cecília Ciscato. São Paulo: Editora 34, 2016.

ECO, Umberto. *Sobre a literatura*. Rio de Janeiro: Record, 2003.

EISNER, Lotte H. *A Tela Demoníaca.* Tradução de Lúcia Nagib. Rio de Janeiro: Paz e Terra: Instituto Goethe, 1985.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

FILHO, Celso de Sousa Campos. *Os quadrinhos como forma de propaganda ideológica.* Monografia. Brasília/DF, julho de 2009. Disponível em: https://repositorio.uniceub.br/jspui/handle/123456789/2120. Acesso em setembro de 2021.

FINGER, B.; KANE, Bob. **The Legend of Batman – who he is and how he came to be**.In: *Batman – The Golden Age* v.1 Burbank: DC Comics, 2016.

FINGER, Bill; KANE, Bob. **Batman n°1** (1940). In: MOORE, Alan. *Batman: a piada mortal*. Tradução Arte Comics/DVL. São Paulo: Panini Books, 2011.

FINN, Pat. *Urban Dystopia: The Architecture of Gotham City*. S.A. Disponível em: https://architizer.com/blog/practice/details/gotham-city-in-cinema-an-exploration-in-urban-dystopia/. Acesso em 14/05/2023.

FREUD, Sigmund. *O infamiliar [Das Unheimliche]*–Edição comemorativa bilíngue (1919-2019). BOD GmbH DE, 2019.

FREUD, Sigmund. *O Mal-estar na Civilização*. Tradução de José Octávio de Aguiar Abreu, Rio de Janeiro: Imago, 1997.

FREUD, Sigmund. **Tipos Libidinais (1931).** In: FREUD, Sigmund. *O Futuro de uma Ilusão, O Mal-Estar na Civilização e outros trabalhos (1927-1931).* Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completa. RJ: Imago, 1996.

GREGIO, Daniel. *O coringa de Cesar Romero*, 01 de outubro de 2019. Disponível em: https://www.popsfera.com.br/o-coringa-de-cesar-romero/. Acesso em 01 de março de 2022.

GUINSBURG, J. O Expressionismo. 1ª Edição. São Paulo: Perspectiva, 2002.

HELLER, Eva. *A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão.* Tradução de Maria Lúcia Lopes da Silva. São Paulo, Editora Gustavo Gili, 2013.

HUGO, Victor. *O Homem que ri*. Tradução e Notas: Regina Célia de Oliveira. Martin Claret: São Paulo, 2019.

JOKER: PUT ON A HAPPY FACE. Produtor Yuri Ramondelli. Documentário. Estados Unidos, 35 minutos, 2020.

JONES, Gerard. *Homens do amanhã – geeks, gângsteres e o nascimento dos gibis*. Tradução de Guilherme da Silva Braga e Beth Vieira, São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006.

KANE, Bob. **Coleção Super-heróis**. DC Comics, 2014. In: OLIVEIRA, Mariana Santiago de. *A cidade e o chamado: Um estudo sobre imaginário de Gotham e do Morcego.* Monografia. Brasília – DF. Maio de 2014. Disponível em:https://docplayer.com.br/77677452-A-cidade-e-o-chamado-um-estudo-sobre-imaginario-de-gotham-e-do-morcego.html. Acesso em agosto de 2021.

LUCCHINI, Olívia. *O Coringa como personificação da pulsão de morte na cultura*. XV Jornada de membros do Departamento Formação em Psicanálise. Textos 2014. Disponível em: https://sedes.org.br/Departamentos/Formacao_Psicanalise/dfp/o-coringa-como-personificacao-da-pulsao-de-morte-na-cultura-por-olivia/. Acesso em setembro de 2023.

MARTINS, Murillo. *Depressão do artista no conto do Palhaço Pagliacci*. 07 de novembro de 2014. Disponível em: https://semeadordeletras.wordpress.com/2014/11/07/depressao-do-artista-no-conto-do-palhaco-pagliacci/. Acesso em 17 de junho de 2022.

MATTOS, Franklin de. *Anatomia do riso*. São Paulo, sábado, 11 de janeiro de 2003. Disponível em: https://www1.folha.uol.com.br/fsp/resenha/rs1101200304.htm. Acesso em 15 de junho de 2022.

MCCLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. São Paulo: Makron Books,1995.

MINOIS, Georges. *História do riso e do escárnio*. Tradução Maria Elena O. Ortiz Assumpção - São Paulo: Editora UNESP, 2003.

MORE, Thomas. *Utopia*. Edição Bilíngue. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2017. Tradução Márcio Meirelles Gouvêa Júnior.

MORRISON, Grant. **Batman: Asilo Arkham** (1989). In: BRUBAKER, Ed; MAHNKE, Doug. *Batman: o homem que ri & asilo Arkham*/ Ed Brubaker, roteiro; Doug Mahnke, desenhos. Tradução de Bernardo Santana, Carlos Henrique Rutz, Dorival Vitor Lopes, Fabiano Denardin, Helcio de Carvalho, Mario Luiz C. Barroso. São Paulo: Eaglemoss, 2016.

MORRISON, Grant. *Superdeuses.* Tradução de Érico Assis, São Paulo: Seoman, 2012.

O'NEIL, Denny. *Lendas do Cavaleiro das Trevas: Coringa*. Roteiro por Denny O'Neil, Elliot Maggin; arte por Irv Novik, José Luis Garcia-López; tradução por Paulo H. Cecconi. Barueri, SP: Panini Brasil, 2017.

PEREIRA, Gustavo. *O Homem Que Ri (1928)*, 31 de outubro de 2017. Disponível em: https://www.planoaberto.com.br/o-homem-que-ri/. Acesso em setembro de 2021.

ROUSSEAU, Jean-Jacques. *Do contrato social ou princípios do direito político*, 2017.

SANTEE, Daniel Derrel. *Modern Utopia: a reading of Brave New World, Nineteen Eighty-Four, and Woman on the Edge of Time in the light of More's Utopia.* Florianópolis, 1988. Dissertação (Mestrado em Letras), UFSC. Disponível em: < https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/75596/79334.pdf?sequence=1> Acesso em 17/08/2023.

SANTOS, R. O. dos. *Medo, paranoia, Macarthismo e o século XXI.* História: Questões & Debates, Curitiba, volume 67, n.1, p. 283-307, jan./jun. 2019

SIJLL, Jennifer Van. *Narrativa cinematográfica: Contando histórias com imagens em movimento*. WMFMartins Fontes: São Paulo, 2017.

SILVA, Jéssica. *A origem do Comics Code Authority*. MIS – Museu da Imagem e do Som. Disponível em: https://www.mis-sp.org.br/educativo/blog/800d99cc-460d-4e35-a8db-0fdae159c0f9/a-origem-do-comics-code-authority. Acesso em 11 de janeiro de 2022.

SILVA, Rafael. *A Contribuição das Histórias em Quadrinhos de Super-Heróis para a Formação de Leitores Críticos*. Revista Anagrama: Revista Científica Interdisciplinar da Graduação. Ano 5 - Edição 1 – setembro-novembro de 2011.

TESSICINI, Priscilla. *Coringa. Direção: Todd Phillips. 2019. BRON Studios. (Estados Unidos)*. Self – Rev Inst Junguiano São Paulo, 2019;4:e14.

VARELLA, Paulo. *Kitsch e Camp: Saiba as diferenças entre os termos.* **Arte/ref – notícias em arte contemporânea**. 26 de agosto, 2019. Disponível em: https://arteref.com/arte/saiba-as-diferenca-entre-o-kitsch-e-camp-na-arte/. Acesso em: 27/07/2023.

WELDON, Glen. *A biografia não autorizada do Superman*. Tradução Débora Guimarães Isidoro. – 1. ed. – São Paulo: Leya, 2016.

YIDA, Valéria. *Figurações da crueldade do Coringa nos quadrinhos de Batman: A Piada Mortal.* São Paulo, 2016. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica), PUC – SP. Disponível em: < https://tede2.pucsp.br/handle/handle/19568 > Acesso em novembro de 2019.